Dungeons & Dragons

Бестиарий

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Майк Мирлс • Стивен Шуберт • Джеймс Уайетт

внесены официальные исправления за май 2010 года

Участники проекта

Команда дизайна 4-ой редакции правил D&D
Роб Хейнсу, Энди Коллинз, Джеймс Уайетт

Основная ведущая команда разработчиков 4-ой редакции правил D&D
Майк Мирлс, Билл Славичек, Джеймс Уайетт

Дизайн *Бестиария*
Майк Мирлс, Джеймс Уайетт, Стивен Шуберт

Разработка *Бестиария*
Энди Коллинз, Майк Мирлс, Стивен Рэдни-МакФарлэнд, Питер Шефер, Стивен Шуберт

Редактирование *Бестиария*
Грег Билсленд, Джереми Кроуфорд, Джулия Мартин, Кристофер Перкинс, Дженнифер Кларк Уилкс

Главный редактор *Бестиария*
Кристофер Перкинс

Дополнительное проектирование и разработка
Ричард Бейкер, Грег Билсленд, Логан Боннер, Стив Винтер, Роберт Гатшера, Джесси Декер, Майкл Донайс, Мишель Картер, Гвендолин Ф. М. Кестрел, Брюс Р. Корделл, Джереми Кроуфорд, Барт Кэрролл, Питер Ли, Джулия Мартин, Ким Мохан, Дэвид Нунан, Кристофер Перкинс, Крис Симс, Эд Старк, Родни Томпсон, Дженнифер Кларк Уилкс, Роб Уоткинс, Мэтью Шернетт, Крис Янгс

Директор отдела исследований и разработки, выпуск ролевых книг и игр
Билл Славичек

Менеджер отдела концепции и разработки сюжета D&D
Кристофер Перкинс

Менеджер отдела дизайна и разработки ролевой системы D&D
Энди Коллинз

Главный арт-директор D&D
Стейси Лонгстрит

Рисунок обложки
Уэйн Рейнольдс (лицевая сторона), **Брайан Хаган** (оборотная сторона)

Отдельное спасибо Брендону Даггерхарту, создателю Царства Теней

Графическое оформление
Леон Кортез, Кевен Смит, Эмми Тандзи

Дополнительное графическое оформление
Мари Колковски, Шауна Вольф Нарциссо, Карин Пауэлл, Райан Сансавер

Концепт-художники
Кристофер Бурдет, Адам Гиллеспи, Ларс Грант-Вест, Дэвид Гриффит, Ли Мойер, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп

Художники-иллюстраторы
Стив Аргайл, Дарен Бадер, Золтан Борос & Габор Сзикзай, Адам Вегидж, Эрик Веддер, Пит Вентерс, Франц Вохвинкель, Сэм Вуд, Бен Вуттен, Эспен Грандетджерн, Ларс Грант-Вест, Дэвид Гриффит, Джеймс Занг, Джим Зубкавич, Дуг Ковач, Мигель Коимбра, Майкл Комарк, Стивен Кроу, Рон Лемен, Тодд Локвуд, Иззи Медрано, Рэйвен Мимура, Жоржи Молина, Уоррен Мэхи, Джим Нельсон, Уильям О'Коннор, Дейв Оллсоп, Саеджин Ох, Стив Прескотт, Уэйн Рейнольдс, Ричард Сардинья, Марк Сассо, Арни Свекель, Рон Спирс, Крис Стивенс, Анна Стокс, Жан Пьер Таргит, Франсис Тсэй, Ева Уайдерманн, Карл Франк, Хизер Хадсон, Ральф Хорсли, Фред Хупер, Джейсон Энгл, Кевин Ян, RK Post

Бренд-группа D&D
Лиз Шух, Скотт Роуз, Сара Жирард, Киерин Чейз, Мартин Дарем, Лина Фостер

Специалисты полиграфического производства
Ангелика Локотц, Эрин Доррис, Мория Шольц, Кристофер Тардифф

Специалист по допечатной подготовке
Джефферсон Данлап

Техники-художники
Трейвис Адамс, Свен Болен, Боб Джордан

Руководитель производства
Синда Каллавей

Основано на предыдущих версиях правил, выпущенных под редакцией **Э. Гэри Гайгэкса, Дейва Арнесона** (1 редакция и раньше); **Дэвида "Зеб" Кука** (2 редакция); **Джонатана Твита, Монте Кука, Скипа Вильямса, Ричарда Бейкера, Питера Адкисона** (3 редакция)

Посвящается памяти Э. Гэри Гайгэкса

620-21720720-001 EN
9 8 7 6 5 4 3 2 1
Впервые отпечатано в июне 2008
ISBN: 978-0-7869-4852-9

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BELGIUM
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

Dungeons & Dragons, D&D, d20, d20 System, Wizards of the Coast, *Книга игрока*, *Руководство Мастера*, *Бестиарий*, D&D Insider, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Имена персонажей, сами персонажи Wizards и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся в этой книге, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast, Inc. Любое возможное сходство с реальными людьми, организациями, местами или событиями чисто случайно. Отпечатано в США. ©2008 Wizards of the Coast, Inc.

Наш сайт в Интернете: WWW.WIZARDS.COM/DND

Перевод осуществлён студией фэнтези «Phantom»

Сайт в Интернете: www.phantom-studio.ru

Перевод **Landor**

Вёрстка **Merug**

СОДЕРЖАНИЕ

ЧУДОВИЩА ОТ А ДО Я 4
Аболет 8
Слуга аболета 9
Предвестник 10
Ангел 14
Архон 18
Азер 22
Балханот 24
Баньшрай 25
Василиск 26
Летучая мышь 27
Боевой тёрн 28
Медведь 29
Жук 30
Чудище 31
Бехолдер 32
Бербаланг 34
Кабан 35
Бодак 36
Костелап 37
Булит 38
Камбион 39
Ползущий падальщик 40
Химера 41
Душитель 42
Чуул 43
Колосс 44
Крокодил 45
Циклоп 46
Тёмный 49
Рыцарь смерти 50
Демон 52
Дестрачан 59
Дьявол 60
Пожиратель 68
Смещающийся зверь 70
Доппельгангер 71
Драколич 72
Дракон 74
Чёрный дракон 75
Синий дракон 77
Зелёный дракон 79
Красный дракон 82
Белый дракон 84
Драконорождённый 86
Драконье отродье 88
Дрейк 90
Драйдер 93
Дроу 94
Дриада 96
Дварф 97
Эйдолон 101
Эладрин 102
Элементаль 104
Эльф 106
Эттеркап 107
Эттин 108
Огненный череп 109
Фомор 110
Отродье 112
Галеб дур 114
Горгулья 115
Привидение 116
Упырь 118
Великан 120
Бормочущий зверь 126
Гитиянки 128
Гитзерай 130
Гнолл 132
Гном 134
Гоблин 135
Голем 142
Горгон 143
Грелл 144
Грик 145
Грифон 146
Гримлок 148
Охранник 149
Карга 150
Полурослик 152
Гарпия 154
Шлемастый ужас 155
Гомункул 156
Когтистый ужас 158
Лошадь 159
Гончая 160
Человек 162
Гидра 164
Гиена 166
Кобольд 167
Крутик 170
Куо-тоа 172
Ламия 174
Личиночный маг 175
Лич 176
Следлича 176
Людоящер 178
Оборотень 180
Магмовый зверь 182
Мантикора 184
Марут 185
Медуза 186
Живодёр разума 188
Минотавр 190
Мумия 192
Нага 194
Кошмар 196
Ночной ходок 197
Огр 198
О'ни 200
Слизь 202
Орк 203
Оркус 206
Отидж 211
Совомедведь 212
Пантера 213
Фиолетовый червь 214
Квиклинг 215
Ракшас 216
Крыса 219
Рух 220
Ропер 222
Предвестник гнили 223
Сахуагин 224
Саламандра 226
Сатир 228
Скорпион 229
Шадар-кай 230
Блуждающая насыпь 232
Шифтер 233
Скелет 234
Лорд черепов 236
Слаад 237
Змея 240
Скорбитель 242
Дух 244
Сфинкс 245
Паук 246
Стирдж 248
Мечекрыл 249
Тифлинг 250
Трент 251
Троглодит 252
Тролль 254
Коричневый увалень 256
Единорог 257
Вампир 258
Вампирское отродье 259
Стебельный ужас 260
Кованый 261
Умертвие 262
Волк 264
Ворг 265
Призрак 266
Виверна 268
Янь-ти 269
Зомби 274

РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ 276
СЛОВАРЬ 280
ЧУДОВИЩА ПО УРОВНЮ 284

Монстры от А до Я

MICHAEL KOMARCK

Рады приветствовать вас в *Бестиарии*. Совместно с *Книгой игрока* и *Руководством Мастера* он формирует базовые правила для *ролевой игры* **DUNGEONS & DRAGONS**.

В *Бестиарии* приводится обширная коллекция чудовищ, созданных для противостояния игровым персонажам (ИП) на любом уровне. В этом введении мы объясним, как читать статистику чудовищ. Общие термины, не раскрытые в блоке статистики, приведены в словаре на страницах 280—283.

На страницах 284—287 приводится список чудовищ, отсортированных по уровню и роли, что поможет вам подстроить сцены под уровень и способности игровых персонажей.

Статистика чудовищ приведена в формате, готовом для использования прямо со страницы. Все блоки поделены на разделы, как показано ниже.

Название чудовища	**Роль#уровень**
Размер происхождение тип (ключевое слово)	Опыт #
Инициатива +# Чувства Внимательность +#; особые чувства **Название ауры** (**ключевое слово**) аура #; эффект. **Хиты #**; **Ранен #** **КД #**; **Стойкость #**, **Реакция #**, **Воля #** **Спасброски +#** **Скорость #** **Единицы действия #**	
[Тип] **Название таланта** (действие; перезарядка) ✦ **Ключевое слово(а)**	
Досягаемость; дальность, зона или цели; бонус атаки против защиты цели; эффект. *Промах:* эффект (если есть). Вторичная атака или эффект.	
[Тип] **Название таланта** (действие; перезарядка) ✦ **Ключевое слово(а)**	
Досягаемость; дальность, зона или цели; бонус атаки против защиты цели; эффект. *Промах:* эффект (если есть). Вторичная атака или эффект.	
Мировоззрение Языки **Навыки** название навыка +#, название навыка +#	
Сил # (+#) **Лов #** (+#) **Мдр #** (+#) **Тел #** (+#) **Инт #** (+#) **Хар #** (+#)	
Снаряжение доспех, оружие, щит, прочее снаряжение	

Название чудовища

У каждого чудовища есть уникальное название. У родственных чудовищ могут быть похожие названия, как в случае хобгоблина солдата и хобгоблина лучника.

Уровень и Роль

Уровень чудовища и его роль указаны в правом верхнем углу блока статистики. Уровни чудовищ и их роль, а также то, как их использовать для создания сцен, описаны в *Руководстве Мастера*.

Уровень

Уровень чудовища косвенно определяет его мощь. От него зависят числовые характеристики чудовища, а также опыт, получаемый ИП за победу над этим чудовищем.

Роль

Роль чудовища характеризует его боевую тактику, то есть действует как роли персонажей, зависящие от класса. Роли бывают следующие: **артиллерия, громила, контроллер, налётчик, соглядатай** и **солдат**. Эти роли описаны в *Руководстве Мастера*.

После роли у чудовища может стоять ключевое слово «**лидер**», что означает, что оно предоставляет своим союзникам некие преимущества, такие как благотворные ауры.

Размер, Происхождение, и Тип

Для всех чудовищ указан размер, происхождение и тип, приведённые именно в таком порядке. У некоторых чудовищ приводятся дополнительные ключевые слова в скобках.

Размер

Размер чудовища влияет на то, сколько места оно занимает, а также его досягаемость.

Размер чудовища	Пространство	Досягаемость
Крошечный	—	0
Маленький	1 × 1	1
Средний	1 × 1	1
Большой	2 × 2	1 (длинное) или 2 (высокое)
Огромный	3 × 3	2 (длинное) или 3 (высокое)
Гигантский	4 × 4 и больше	3 (длинное) или 4 (высокое)

Пространство: Это количество клеток, занимаемых существом на поле боя. У Крошечных существ пространство не указано, потому что они подчиняются другим правилам: в одной клетке может поместиться четыре Крошечных существа.

Досягаемость: У Больших, Огромных и Гигантских существ часто есть большая досягаемость, и они могут атаковать существ, не находящихся рядом с ними. Досягаемость существа зависит ещё и от того «высокое» у него тело (вытянуто вверх) или «длинное» (ориентировано по горизонтали). У высоких существ часто досягаемость больше чем у длинных. Досягаемость существа уже указана в его рукопашных талантах.

У Крошечных существ досягаемость 0 — они не могут атаковать соседние клетки, только свои.

Существо с досягаемостью больше 1 может совершать провоцированные атаки по несмежным существам только если у него есть *угрожающая досягаемость* (смотрите на странице 283).

Происхождение

Происхождение чудовища определяет его родину в космологии D&D. Виды происхождений: **бессмертный, искажённый, природный, стихийный, фейский и теневой**. Эти термины описаны в словаре.

Тип

Тип существа определяется его внешностью и поведением. Разновидности типов: **гуманоид, зверь, магический зверь и оживлённый**. Эти термины описаны в словаре.

Ключевые слова

Для некоторых чудовищ указаны дополнительные ключевые слова. Некоторые ключевые слова, такие как **«ангел»**, **«демон»**, **«дракон»**, **«дьявол»** и **«нежить»**, определяют группу чудовищ, к которым принадлежит данная особь. Другие указывают на прочную связь с определённой стихией: **«вода»**, **«воздух»**, **«земля»**, **«огонь»** и **«холод»**. У чудовищ может быть несколько ключевых слов.

Если в названии чудовища не указана раса, то она добавляется после типа чудовища и ключевых слов. Например, у змееязыкого убийцы указано «Средний природный гуманоид (изменяющий форму), человек».

Опыт

Здесь указаны единицы опыта, получаемые за победу над чудовищем.

Чувства

Для всех чудовищ указан модификатор проверки Внимательности. У некоторых чудовищ также есть особые чувства, позволяющие обнаруживать врагов в необычных ситуациях, такие как тёмное зрение и чувство вибрации; эти термины описаны в словаре.

Инициатива

Это модификатор инициативы чудовища.

Аура

Аура это пассивная способность, вступающая в силу, когда другое существо подходит к чудовищу на определённое расстояние. Ауры есть не у всех. Подробнее про ауры можно прочитать в словаре.

Хиты

Урон, причинённый чудовищу, вычитается из его хитов.

Хиты: Максимум хитов чудовища.

Ранен: Половина от максимума хитов. Если текущие хиты чудовища достигли этого значения или стали ниже его, то чудовище считается «Раненым».

Защиты

В этой строке приводится **Класс Доспеха** (КД), **Стойкость**, **Реакция** и **Воля** чудовища.

Иммунитет/Сопротивляемость/Уязвимость

Если определённые атаки оказывают на чудовище увеличенный или уменьшенный эффект, это указывается здесь.

Спасброски

Если у чудовища есть бонус к спасброскам, то он указывается перед описанием скорости.

Скорость

Это количество клеток, на которое чудовище может переместиться одним действием движения. Здесь также указываются альтернативные виды движения, такие как полёт, лазание и плавание.

Единицы действия

У элитных и одиночных чудовищ есть единицы действия, которые они могут тратить для получения дополнительных действий, так же как ИП. Если у чудовища есть единицы действия, то они указываются здесь. В отличие от ИП, чудовища могут тратить больше одной единицы действия за сцену, но даже они не могут тратить единицу действия в раунде неожиданности.

Атакующие таланты

Атакующие таланты приведены так, что вначале идут стандартные, а затем все остальные атаки.

Типы

У каждого таланта есть изображение, которое указывает, какое это нападение: **Рукопашное** (), **Дальнобойное** (), **Ближнее** (), или **Зональное** ().

Стандартная атака: Первой атакой всегда идёт стандартная атака чудовища (обычно это рукопашная атака). У некоторых чудовищ есть несколько стандартных атак. Вокруг значка стандартной атаки обведён круг: **стандартная рукопашная атака** () или **стандартная дальнобойная атака** ().

Чудовища используют стандартные атаки при совершении провоцированных атак, а также при использовании талантов, позволяющих совершать стандартную атаку.

Действие

Это вид действия, необходимого для использования таланта: **стандартное**, **движение**, **малое**, **немедленное прерывание**, **немедленный ответ** или **свободное**. Большинство немедленных действий срабатывают при определённом условии, которое указывается тут же.

У некоторых талантов, особенно у вторичных эффектов, срабатывающих при попадании основного таланта, не указан тип действия. Они происходят частью действия основной атаки или они просто происходят в ответ на триггер.

Поддержание: Чудовища могут поддерживать эффект некоторых талантов до конца своего следующего хода, обычно стандартным или малым действием. Если талант требует броска атаки, то для поддержания таланта чудовище должно попасть этой атакой.

Перезарядка

Некоторые таланты можно использовать только один раз за сцену. Другие могут перезаряжаться, что позволяет чудовищу использовать их ещё раз.

Неограниченный: Чудовище может использовать неограниченный талант сколько угодно раз.

На сцену: Талант можно использовать раз в сцену; он перезаряжается после привала.

На день: Талант можно использовать только один раз в день, он перезаряжается после продолжительного отдыха.

Перезарядка : У таланта каждый раунд сражения есть некий шанс на перезарядку. В начале хода чудовища киньте 1d6. Если результатом окажется один из перечисленных результатов, то талант перезаряжается, и чудовище может использовать его в этом ходу ещё раз. Талант также перезаряжается после привала.

Перезаряжается когда: Талант перезаряжается при особых условиях, например, когда чудовища в первый раз станет раненым, когда оно делает раненым врага, и так далее. Талант также перезаряжается после привала.

Ключевое слово(а)

У некоторых талантов есть одно или несколько ключевых слов. У чудовищ и персонажей могут быть иммунитеты, сопротивляемости или уязвимости к атакам с определёнными ключевыми словами, такими как «огонь» или «яд». Ключевые слова атакующих талантов описаны в словаре.

Досягаемость

Если у чудовища есть необычная досягаемость, то это указывается в описании его рукопашных атак.

Дальность, Зона или Цели

У дальнобойных, ближних и зональных атак указывается дальность и зона действия, выраженная в клетках. У любой атаки могут указываться определённые цели.

Бонус Атаки

Это модификатор броска d20 при атаке чудовища. Некоторые таланты попадают автоматически.

Защита цели

Атаки нацеливаются на КД, Стойкость, Реакцию или Волю. Таланты, предоставляющие союзникам преимущества, не противостоят никакой защите.

Эффект

Здесь описывается то, что происходит при попадании атаки.

Чаще всего в результате атаки наносится урон, причём мгновенно. Однако многие таланты также создают продолжительный урон и вводят цели в особые состояния. Эти эффекты могут оканчиваться тогда, когда цель совершит успешный спасбросок («спасение оканчивает»), или у них может быть установленная длительность. Последние обычно длятся до конца следующего хода атакующего существа или до конца сцены.

Некоторые таланты причиняют урон двух и более видов. Сопротивляемость не уменьшает урон, если только у цели нет сопротивляемости ко всем видам урона этой атаки, и даже в этом случае применяется только низшая сопротивляемость.

Промах

Иногда у талантов есть некий эффект при промахе; это указывается после основного эффекта.

Вторичная Атака/Последствие

Иногда при попадании таланта срабатывает вторичная атака. У некоторых талантов есть эффекты, которые усиливаются при провале спасброска, или которые накладывают **последствия** даже после успешных спасбросков. Эти эффекты работают точно так же как эффекты от талантов ИП; смотрите Главу 9 в *Книге игрока.*

Мировоззрение

Мировоззрение чудовища ни в коей мере не является фиксированным, и всегда могут найтись исключения из общего правила.

Без мировоззрения: У чудовища нет мировоззрения.

Любое: Мировоззрение чудовища может быть любым.

Навыки

Здесь приводятся только тренированные навыки или навыки с расовыми бонусами чудовищ. Показатель Внимательности уже указан наверху, и поэтому здесь не приводится.

Показатели характеристик

Здесь указаны шесть характеристик. Они собраны парами так, что каждый столбец отвечает за одну из трёх защит (Стойкость, Реакция и Воля). В скобках после каждой Характеристики указан модификатор Характеристики, уже включающий половину уровня, что может быть полезным при совершении проверки Характеристики или нетренированного навыка.

Исцеления

У чудовищ, как и у ИП, есть исцеления. Однако мало у каких чудовищ есть таланты, позволяющие тратить исцеления. Количество исцелений у чудовищ зависит от их уровня: на 1—10 уровне 1 исцеление; на 11—20 уровне 2 исцеления; на 21 уровне и выше 3 исцеления.

Так как исцеления нужны очень редко, они не указываются в блоках статистики чудовищ.

ABOLETH (АБОЛЕТ)

АБОЛЕТЫ — ЭТО МАССИВНЫЕ ЗЕМНОВОДНЫЕ СУЩЕСТВА, происходящие родом из Дальнего Предела, далёкого и непостижимого плана. Они живут в Подземье, плавая по затопленным расщелинам или скрываясь в тёмных туннелях, оставляя за собой следы липкой слизи. Злые и подлые аболеты подчиняют себе гуманоидов, а самые сильные аболеты могут превращать своих рабов в слизистых тварей.

Аболет хлыст **Громила 17 уровня**
Большой искажённый магический зверь (водный) Опыт 1 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Слизистый налёт аура 5; для врагов в ауре местность считается труднопроходимой.
Хиты 200; **Ранен** 100
КД 29, **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 25
Скорость 5, плавая 10

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2d8 + 8 (4d8 + 8 против изумлённой цели), и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Боевое превосходство

Аболет хлыст совершает дополнительную атаку щупальцем по всем врагам, против которых у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 20
Навыки Магия +19, Подземелья +19, Проницательность +19
Сил 26 (+16) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 22 (+14)
Тел 20 (+13) **Инт** 23 (+14) **Хар** 17 (+11)

Тактика Аболета хлыста

Аболет хлыст полагается на *слизистый налёт*, затрудняющий перемещение врагов и позволяющий получить боевое превосходство при помощи союзников. После того как он покроет врага слизью, он использует щупальца для избивания несчастной жертвы до смерти.

Аболет слизистый маг **Артиллерия (лидер) 17 уровня**
Большой искажённый магический зверь (водный) Опыт 1 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Слизистый налёт аура 5; для врагов в ауре местность считается труднопроходимой.
Хиты 128; **Ранен** 64
КД 31; **Стойкость** 28, **Реакция** 28, **Воля** 29
Скорость 5, плавая 10

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 1d8 + 6 (3d8 + 6 против изумлённой цели), и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Сфера слизи (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +22 против Реакции; урон психической энергией 2d8 + 7 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Доминирование (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 10; нацеливается на изумлённого гуманоида; +20 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Аболет может доминировать только над одним существом.

Взрыв слизи (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Зональная вспышка 4 в пределах 10; нацеливается на врагов; +17 против Реакции; урон психической энергией 2d8 + 7, и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 20
Навыки Магия +19, Подземелья +20, Проницательность +20
Сил 23 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 25 (+15)
Тел 20 (+13) **Инт** 23 (+14) **Хар** 20 (+13)

Тактика аболета слизистого мага

Аболет слизистый маг предпочитает, чтобы за него сражались другие. В бою он полагается на *слизистый налёт*, отходя от врагов и расстреливая их дальнобойными атаками. Он использует *сферу слизи* и *взрыв слизи* для замедления врагов, пытаясь одновременно с этим как можно скорее захватить контроль над одним из них.

Аболет надзиратель **Элитный контроллер (лидер) 18 уровня**
Большой искажённый магический зверь (водный) Опыт 4 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Слизистый налёт аура 5; для врагов в ауре местность считается труднопроходимой.
Хиты 348; **Ранен** 174
КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 31, **Воля** 33
Спасброски +2
Скорость 5, плавая 10
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 1d8 + 8 (3d8 + 8 против изумлённой цели) и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Психическая слизь (стандартное; на сцену; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +20 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 8 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Доминирование (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 10; нацеливается на изумлённого гуманоида; +20 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Аболет может доминировать только над одним существом.

Порабощение (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование, Психическая энергия**

Дальнобойный 5; нацеливается на доминируемое существо; +20 против Воли; урон психической энергией 6d8 + 8. Цель, хиты которой опустились от этой атаки ниже 1, не умирает, но становится порабощённой для ритуала превращения в слугу аболета. Порабощённые цели становятся доминируемыми, и только смерть надзирателя может остановить это доминирование. После такого порабощения аболет надзиратель может доминировать над другими существами.

Невидимость (малое; на сцену) ✦ **Иллюзия**

Аболет надзиратель и один союзник в пределах 10 клеток становятся невидимыми до конца следующего хода аболета надзирателя.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 20
Навыки Магия +20, Подземелья +21, Проницательность +21
Сил 26 (+17) **Лов** 16 (+12) **Мдр** 25 (+16)
Тел 22 (+15) **Инт** 23 (+15) **Хар** 22 (+15)

Тактика аболета надзирателя

Аболет надзиратель использует *психическую слизь* для замедления врагов, после чего выбирает цель для доминирования, предпочитая раненых, чтобы на них можно было использовать порабощение. После этого надзиратель посылает порабощённое существо сражаться со своими бывшими союзниками, а сам пытается доминировать над другими.

Знание об аболетах

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Аболеты обитают в глубочайших далях Подземья, проскакивая в этот мир из Дальнего Предела. Однако и возле поверхности земли можно найти одиноких аболетов, заселяющих руины, глубокие озёра и старые храмы не надеющихся и не желающих сотрудничать с кем бы то ни было. Во многих таких местах им прислуживают куо-тоа.

Сл 25: Аболеты общаются телепатией. Они могут понимать Глубинную Речь и говорить на ней.

аболет надзиратель и его слуги

Сл 30: Иногда аболеты живут одним большим выводком или даже стаей. Аболеты надзиратели также окружают себя гуманоидами, которых они поработили и превратили в слизистых прислужников.

Слуга аболета

Гуманоид превращаются в слуг аболета посредством ритуала, по окончанию которого кожа слуги становится прозрачной слизистой мембраной, позволяющей дышать под водой и плавать.

Слуга аболета	**Миньон 16 уровня**
Средний искажённый гуманоид (водный)	Опыт 350
Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **КД** 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 23, **Воля** 21 **Скорость** 6, плавая 6	
Удар (стандартное; неограниченный)	
+19 против КД; урон 7.	
Преданность аболету	
Слуга аболета получает бонус +2 к броскам атаки против врагов, находящихся в ауре аболета. Если слуга аболета когда-нибудь окажется далее чем в 10 клетках от своего хозяина, то слуга становится изумлённым, ослабленным и обездвиженным, пока его хозяин не окажется на расстоянии 10 клеток.	
Мировоззрение Без мировоззрения	**Языки** Общий
Сил 24 (+15) **Лов** 15 (+10)	**Мдр** 10 (+8)
Тел 20 (+13) **Инт** 10 (+8)	**Хар** 10 (+8)

Тактика слуги аболета

Слуга держится на расстоянии 10 клеток от своего хозяина и существует лишь для того, чтобы защищать хозяина от возможного вреда.

Примеры сцен

Куо-тоа охотно служат аболетам, но сильные аболеты часто набирают себе слуг из доминируемых и поверженных врагов.

Сцена 17 уровня (опыт 7 950)

- 1 аболет слизистый маг (артиллерия 17 уровня)
- 2 аболета хлыста (громила 17 уровня)
- 9 куо-тоа стражей (миньон 16 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 200)

- 1 аболет надзиратель (контроллер 18 уровня)
- 1 набассу горгулья (соглядатай 18 уровня)
- 1 дикий минотавр (громила 16 уровня)
- 8 слуг аболетов (миньон 16 уровня)

FRANCIS TSAI

ABOMINATION (ПРЕДВЕСТНИК)

ПРЕДВЕСТНИКИ ЭТО ЖИВОЕ ОРУЖИЕ, созданное во время древних вселенских войн между богами и предтечами. Одни из них огромные, другие маленькие. Одни были созданы в единичном экземпляры, а другие измеряются легионами. Некоторые стали незавершёнными или неправильными результатами экспериментов и были либо спрятаны, либо забыты.

АСТРАЛЬНЫЙ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЬ

Астральные преследователи, хитрые и охочие до сражений гончие, обожают трудности и славу. Многие из них служат наёмными убийцами или охотниками за головами, а ещё астральный преследователь может гнаться за добычей просто, чтобы сравнить свои силы с достойным врагом.

Астральный преследователь **Элитный соглядатай 22 уровня**
Средний бессмертный гуманоид Опыт 8 300

Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +18; слепое зрение 10
Хиты 314; **Ранен** 157
КД 38; **Стойкость** 32, **Реакция** 38, **Воля** 32
Спасброски +2
Скорость 10, лазая 6
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

+27 против КД; урон 2d6 + 8, и астральный преследователь может сделать цель своей добычей (смотрите *добыча преследователя*).

Жало из глотки (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Дальнобойный 5/10; +29 против КД; урон 1d10 + 8, и цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает).

Быстрые когти (стандартное; неограниченный)

Против замедленных и обездвиженных целей астральный преследователь совершает две атаки когтями.

Боевое превосходство

Рукопашные атаки астрального преследователя причиняют дополнительно 2d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Невидимость (стандартное; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Астральный преследователь становится невидимым до тех пор, пока не атакует.

Добыча преследователя (малое; неограниченный)

Астральный преследователь знает точное местонахождение существа, сделанного добычей. У астрального преследователя может быть только одна добыча за раз, но этот талант работает на любом расстоянии и даже на других планах.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Скрытность +24

Сил 22 (+17)	**Лов** 26 (+19)	**Мдр** 15 (+13)
Тел 19 (+15)	**Инт** 8 (+10)	**Хар** 10 (+11)

Тактика астрального преследователя

Астральный преследователь полагается на *невидимость* и подкрадывается к добыче, чтобы застать её врасплох. В его глотке находятся костяные жала, которые он может выстреливать с потрясающей точностью. Этими жалами он дезориентирует и выводит из строя врагов. После того как один или несколько врагов стали замедленными или обездвиженными, преследователь устремляется в рукопашный бой, используя *быстрые когти* против выбранной добычи. Если добыча избавляется от эффектов жала, преследователь отступает и снова становится невидимым, возвращаясь к дальнобойным атакам и той же самой стратегии.

Знание об астральном преследователе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Астральные преследователи были созданы богами как оружие в войне с предтечами, но они живы и по сей поры. Они обитают в Астральном Море, где собираются небольшими племенами под руководством преследователя с лучшими охотничьими трофеями.

Примеры сцен

Если астральные преследователи хотят довести дело до конца, они часто охотятся парами или небольшими группами. Известно, что они предлагают свои услуги другим существам.

Сцена 22 уровня (опыт 21 400)
✦ 1 астральный преследователь (элитный соглядатай 22 уровня)
✦ 2 военных дьявола (громила 22 уровня)
✦ 6 легионных дьяволов легионеров (миньон 21 уровня)

АТРОПАЛ

Атропалы это злобные существа, которых ненавидит всё живое. Они существуют лишь для разрушения всего вокруг себя.

Знание об атропалах

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Атропалы это незавершённые боги, которым хватило искры жизни, чтобы встать в виде нежити. Несколько атропалов бродит по планам, а остальные запечатаны в отдельном мире или погребены под руинами мёртвых цивилизаций.

Примеры сцен

Атропалы собирают вокруг себя нежить, и могут иметь под рукой даже отряд из упырей из Бездны или вампирских отродий. Лорды вампиров, личи и драколичи почитают за честь заключить союз с атропалом.

WAYNE REYNOLDS

Сцена 28 уровня (опыт 70 000)

- ✦ 1 атропал (элитный громила 28 уровня)
- ✦ 2 скорбителя жнеца (солдат 27 уровня)
- ✦ 2 роя теневых воронов (громила 27 уровня)

Атропал	**Элитный громила 28 уровня**
Большой бессмертный магический зверь (нежить)	Опыт 26 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Саван смерти (Некротическая энергия) аура 5; в начале хода атропала союзная нежить в ауре восстанавливает 20 хитов, а живые существа в ауре получают урон некротической энергией 10. Урон излучением, нанесённый атропалу, оканчивает *саван смерти*. Атропал может восстановить ауру малым действием.
Хиты 634; **Ранен** 317
КД 42; **Стойкость** 42, **Реакция** 37, **Воля** 40
Иммунитет болезни, некротическая энергия, яд; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость летая 9 (парение)
Единицы действия 1; смотрите также *импульс атропала*

Некротическое касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 2; +29 против Реакции; урон 2d10 + 10 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 15, штраф -2 к броскам атаки и цель теряет сопротивляемость и иммунитет к урону некротической энергией (спасение оканчивает всё).

Импульс атропала (стандартное; на сцену; перезаряжается когда от ауры атропала хиты живого существа опускаются до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5; +27 против Реакции; урон некротической энергией 4d8 + 5 и цель теряет 1 исцеление. Атропал получает 1 единицу действия, если попадает *импульсом атропала* хотя бы по одному существу.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Проницательность +25, Религия +19

Сил 30 (+24)	**Лов** 18 (+18)	**Мдр** 22 (+20)
Тел 27 (+22)	**Инт** 10 (+14)	**Хар** 20 (+19)

Тактика атропала

Атропал летит к живым существам и пытается захватить как можно больше врагов *саваном смерти*. Он полагается на высокие хиты и скорость, чтобы добиться преимущества над противником. Если его окружить, он использует *импульс атропала* и единицу действия, чтобы совершить *некротическое касание* по самому раненому существу. Он продолжает атаковать врагов *некротическим касанием*, надеясь убить существо и перезарядить *импульс атропала*.

Кровавый изверг

Кровавые изверги — злобные и кровожадные хищники, способные одним взглядом приковать к месту встреченных существ. У них острые чувства и они охотятся на всё подряд для пропитания и ради забавы.

Знание о кровавом изверге

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Кровавые изверги это беспощадные убийцы, питающиеся кровью живых существ. Несмотря на то, что родом они происходят из Стихийного Хаоса, их можно найти практически где угодно, лишь бы в этом месте было полно добычи.

Примеры сцен

Кровавые изверги путешествуют стаей. Они также находят общий язык с мощными стихийными существами, такими как эфриты и демоны, и силами смерти, такими как смертельные великаны.

DAVE ALLSOP

Сцена 23 уровня (опыт 25 500)
- ✦ 3 кровавых изверга (солдат 23 уровня)
- ✦ 1 эфрит пепельный лорд (артиллерия 23 уровня)
- ✦ 1 эфрит пламенный ходок (налётчик 23 уровня)

Кровавый изверг	**Солдат 23 уровня**
Средний стихийный гуманоид	Опыт 5 100
Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +23; тёмное зрение **Хиты** 220; **Ранен** 110 **КД** 41; **Стойкость** 36, **Реакция** 34, **Воля** 32 **Иммунитет** страх **Скорость** 8, летая 10	
⨁ **Когти** (стандартное; неограниченный)	
+28 против КД; урон 2d8 + 10.	
⸸ **Кровожадный укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**	
Требуется боевое превосходство; +28 против КД; урон 1d8 + 10, цель становится захваченной и получает продолжительный урон 10 (пока не высвободится). Кроме того, кровавый изверг восстанавливает 10 хитов.	
✧ **Ужасающий взгляд** (малое; неограниченный) ✦ **Страх**	
Ближняя волна 3; +24 против Воли; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).	
Боевое превосходство	
Кровавый изверг получает боевое превосходство над всеми живыми ранеными врагами.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный **Навыки** Запугивание +24	
Сил 30 (+21) **Лов** 26 (+19) **Мдр** 24 (+18) **Тел** 28 (+20) **Инт** 22 (+17) **Хар** 27 (+19)	

Тактика кровавого изверга

Кровавый изверг использует *ужасающий взгляд* в начале каждого раунда, пытаясь обездвижить врагов. После этого он переключает внимание на самого слабого врага, разрывая его на кусочки острыми когтями. Существо безжалостно атакует врага, пока его жертва не умрёт, после чего переключается на следующую жертву.

Кровавые изверги бесстрашны, и они ни при каких обстоятельствах не бегут из сражения.

Фэйн

Фэйны могут управлять временем, что они и используют для посева хаоса среди смертных. Иногда они объединяются с сильными созданиями, разделяющими их страсть к разрушению.

У этого существа, всегда покрытого дымкой, нижняя часть тела большой кошки, а тело, руки и голова гуманоида. Воздух вокруг него подёрнут рябью, и хотя существо движется с кошачьим изяществом, похоже, что рябь скрепляет части существ воедино.

Тактика фэйна

Фэйны используют свою большую скорость, чтобы стоя вдалеке от противников, использовать иссушающий луч. Если ему навязать рукопашный бой, фэйн использует или касание времени или иссушающую бурю для замедления или ошеломления врагов, чтобы можно было безопасно отступить и снова атаковать с расстояния.

Знания о фэйне

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Фэйны родом из Астрального Моря, но их можно найти на любом плане, гуляющими во времени и вечно охотящимися на добычу.

Примеры сцен

Фэйны не разборчивы в выборе союзников. Судя по легендам, их видели и со скорбителями и с ночными ходоками, с мощными демонами и дьяволами, а также феями.

Сцена 26 уровня (опыт 46 000)
- ✦ 1 фэйн (элитный контроллер 26 уровня)
- ✦ 2 скорбителя жнеца душ (налётчик 25 уровня)
- ✦ 2 ужасных призрака (соглядатай 25 уровня)

HRIS STEVENS AND KEVIN YAN/ IZZY MEDRANO

Фэйн **Элитный контроллер 26 уровня**
Большой бессмертный магический зверь Опыт 18 000

Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +25; тёмное зрение
Хиты 478; **Ранен** 239
КД 41; **Стойкость** 38, **Реакция** 41, **Воля** 38
Сопротивляемость неосязаемый
Спасброски +2
Скорость 10, летая 10
Единицы действия 1

Касание времени (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +29 против Реакции; урон 2d8 + 10 и цель становится замедленной до конца следующего хода фэйна. Фэйн совершает шаг на 4 клетки до или после совершения атаки.

Иссушающий луч (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +29 против Стойкости; урон 2d6 + 9, цель становится изумлённой и ослабевшей (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится ослабевшей (спасение оканчивает). Цель выглядит постаревшей, пока не пройдёт эффект *иссушающего луча*.

Иссушающая буря (стандартное, используется только когда фэйн ранен; неограниченный)

Ближняя вспышка 1; фэйны обладают иммунитетом; +29 против Стойкости; урон 2d6 + 10 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится изумлённой и ослабевшей (спасение оканчивает и то и другое). Цель выглядит постаревшей, пока не пройдёт эффект *иссушающей бури*.

Укрытие во времени (малое; неограниченный)

Переместившись во времени назад и вперёд, фэйн может избавиться от одного эффекта, действующего на него.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный
Сил 24 (+20) **Лов** 30 (+23) **Мдр** 25 (+20)
Тел 23 (+19) **Инт** 28 (+22) **Хар** 22 (+19)

ТАРАСКА

Тараска, ужасное воплощение примитивного разрушения, нападает без причин и без смысла — если не считать смыслом всеобщее уничтожение.

Тактика тараски

Тараска топчет врагов. Она использует *ярость тараски* как можно чаще, переключаясь между *раздирающим укусом* и *ударом хвостом,* а когда она станет раненой, использует *бешенство*. Не делая запасов, тараска тратит единицы действия в первые же раунды сражения для совершения дополнительных атак.

Знание о тараске

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Тараска это живая машина разрушений, созданная предтечами для уничтожения труда богов. Она спит в ядре мира, но иногда просыпается. Проснувшись, она выкапывается на поверхность и начинает резню в масштабах континента.

Сл 30: Тараска прочно связана с миром, но можно надеяться, что её можно силой усыпить на долгие годы. Однако в древних текстах утверждают, что тараску можно уничтожить навсегда, если уговорами или обманом изгнать из этого мира.

Тараска **Одиночный громила 30 уровня**
Гигантский стихийный магический зверь Опыт 95 000

Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +19; слепое зрение 20
Тяга к земле аура 40; скорость полёта всех летающих существ в ауре уменьшается до 1, а максимальная высота уменьшается до 6 метров (20 футов) (теперь тараска может до них дотянуться). Все существа, находящиеся в конце своего хода выше этой высоты, автоматически опускаются до 6 метров (20 футов).
Хиты 1 420; **Ранен** 710
КД 43; **Стойкость** 49, **Реакция** 38, **Воля** 32
Иммунитет очарование, страх; **Сопротивляемость** 10 всем видам урона
Спасброски +5
Скорость 8, копая 8, лазая 8
Единицы действия 2
Знаток истребления
Атаки тараски игнорируют все виды сопротивлений.

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +34 против КД; урон 1d12 + 16, и продолжительный урон 15 (спасение оканчивает).

Ярость тараски (стандартное, не может использовать в раненом состоянии; перезарядка ⚄ ⚅)

Тараска совершает атаку укусом и одну из следующих атак:
✦ **Раздирающий укус:** досягаемость 3; +34 против КД; урон 3d12 + 16 и цель получает штраф -5 к КД до конца следующего хода тараски.
✦ **Удар хвостом:** досягаемость 3; нельзя использовать по цели укуса; +32 против Стойкости; урон 3d12 + 16, цель толкается на 4 клетки и сбивается с ног.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Тараска может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки, и тараска должна окончить перемещение в свободном пространстве. При входе в пространство врага тараска совершает атаку растаптыванием: +33 против Реакции; урон 1d12 + 16 и цель сбивается с ног.

Бешенство (стандартное, используется только в раненом состоянии; неограниченный)

Ближняя вспышка 3; тараска совершает атаки укусом по всем существам во вспышке.

Вечный сон

Когда хиты тараски уменьшаются до 0, она уходит в ядро мира и снова засыпает.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 42 (+31) **Лов** 26 (+23) **Мдр** 18 (+19)
Тел 36 (+28) **Инт** 3 (+11) **Хар** 7 (+13)

ARNIE SWEKEL

ANGEL (АНГЕЛ)

У БОЛЬШИНСТВА БОГОВ ЕСТЬ ПРИСЛУЖИВАЮЩИЕ АНГЕЛЫ. Их внешность может отличаться, но внешне все ангелы похожи на гуманоидов с мужскими или женскими телами, а внизу их тела переходят в текучую энергию.

Ангелы являют собой саму сущность Астрального Моря, разумную энергию в гуманоидном обличье. Они часто служат богам, так что некоторые считают, что именно боги их и создали. В действительности же ангелы появились в первые моменты создания Астрального Моря. У разных ангелов разное призвание; они буквально являются проявлениями божественных занятий. Возможно, нужды богов материализовали астрал в виде ангелов, но это точно не было сознательным актом творения. Во время великой войны между богами и предтечами ангелы стали воинами богов, соответствующими их призваниям, и они поныне действуют наёмниками для всех, кто согласен заплатить цену, или сражается за правое дело на взгляд ангелов.

Ангелы связаны с миром и прочими планами сильнее чем божества и экзархи. Они могут действовать как открыто, так и тайно, часто служа посланниками, генералами или даже наёмными убийцами.

АНГЕЛ СРАЖЕНИЙ

Ангелы сражений ведут в бой не только ангелов доблести, но и обычных смертных.

Ангел сражений **Налётчик (лидер) 15 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 1 200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11
Ангельская внешность Атаки по ангелу сражений получают штраф -2, если только ангел не ранен.
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 28
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение
Скорость 8, летая 12 (парение); смотрите также *подвижная рукопашная атака* и *ураган клинков*

Фальшион (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1d10 + 5 (критический 2d10 + 16).

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Ангел сражений может переместиться с половиной скорости и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любое время этого движения. Ангел не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Ураган клинков (стандартное; на сцену)

Из крыльев ангела вырываются бритвенно-острые клинки. Ближняя вспышка 3; +19 против КД; урон 6d8 + 7. После этого до конца сцены скорость полёта ангела уменьшается до 2 (парение).

Избранный враг (свободное, после совершения атаки фальшионом; неограниченный)

Один раз в ход ангел сражений может осветить врага, по которому попал атакой фальшионом, сиянием, равным свету от факела, что предоставляет союзникам ангела боевое превосходство над этим врагом до начала следующего хода ангела.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +19

Сил 23 (+13)	**Лов** 19 (+11)	**Мдр** 18 (+11)
Тел 20 (+12)	**Инт** 15 (+9)	**Хар** 25 (+14)

Снаряжение фальшион

Тактика ангела сражений

Ангел сражений использует тактику и в воздухе и на земле. Сражаясь со стойким врагом, ангел использует *избранный враг* и взлетает, используя свою большую досягаемость, но держась в стороне от вражеского оружия. Ангел приберегает *ураган клинков* до конца сражения, когда ему уже не нужно будет летать, а победа или смерть будут неминуемой.

Знание об ангеле сражений

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Как и предполагает их название, ангелы сражений ведут в бой войска. Ангелы сражений гораздо сильнее ангелов доблести, и сражаются они с более сильными врагами.

Сл 25: Если бог послал ангела сражений, то он вряд ли хочет передать послание или провести переговоры. Ангелы сражений — предвестники войны.

Примеры сцен

Обычно в сцене участвует один ангел сражений, два ангела защиты и несколько миньонов ангелов доблести. Ангелы сражений также могут быть лидерами смешанных групп существ, преданных одному богу.

Сцена 15 уровня (Опыт 6 000)
- ✦ 1 ангел сражений (налётчик 15 уровня)
- ✦ 2 ангела защиты (солдат 14 уровня)
- ✦ 8 ангелов доблести ветеранов (миньон 16 уровня)

WILLIAM O'CONNOR (2)

Ангел защиты

Ангелы защиты служат телохранителями важных персон и тех, кто их призвал. Они также охраняют храмы и другие места, связанные с их божествами.

Ангел защиты	**Солдат 14 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (ангел)	Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +11
Ангельская внешность атаки по ангелу защиты получают штраф -2, если только ангел не ранен.
Ангельский щит аура 5; местность в ауре считается для врагов труднопроходимой местностью, пока активна *ангельская внешность* и ангел находится в пределах 5 клеток от подопечного (смотрите ниже).
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 30; **Стойкость** 26, **Реакция** 24, **Воля** 25
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение
Скорость 6, летая 8 (парение)

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Излучение**, **Оружие**

+19 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон излучением 5.

Опека (стандартное; неограниченный)

Ангел защиты делает существо в пределах 5 клеток от себя своим подопечным. Когда ангел находится в пределах 5 клеток от подопечного, тот получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак; всё остальное получает ангел защиты. Когда ангел находится в соседней с подопечным клетке, тот получает бонус +2 к КД. Существо может быть подопечным только одного ангела защиты одновременно. Если несколько ангелов делают одно и то же существо подопечным, то оно станет подопечным последнего сделавшего это ангела.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +14, Проницательность +16

Сил 22 (+13)	**Лов** 17 (+10)	**Мдр** 19 (+11)
Тел 21 (+12)	**Инт** 12 (+8)	**Хар** 14 (+9)

Снаряжение латный доспех, двуручный меч

Тактика ангела защиты

Ангел защиты отважно защищает подопечного. За исключением крайних обстоятельств ангел находится в пределах 5 клеток от подопечного (а ещё лучше в соседней с ним клетке) и держится там до смерти подопечного (после чего начинает или опекать другого или, в отсутствие союзников, сражается до смерти).

Знание об ангеле защиты

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ангел защиты всегда играет роль защитника и охранника. Его подопечный обычно назначается или богом или тем, кто его призвал. Не известно ни одного случая, когда ангел защиты оставил бы своего подопечного по своей воле.

Сл 25: Обычно ангелу защиты указания давать может только бог или влиятельный слуга бога. Иногда достаточно короткой молитвы, чтобы получить такого охранника на короткий период. Если на такую молитву придёт ответ, то нужно бережно использовать таланты ангела, чтобы он ещё долго мог служить своему настоящему хозяину.

Примеры сцен

Обычно в сцене участвует один ангел защиты и его подопечный, или три—четыре ангела защиты и существа, о которых они заботятся.

Сцена 14 уровня (опыт 5 200)
✦ 2 ангела защиты (солдат 14 уровня)
✦ 1 эйдолон (контроллер 13 уровня)
✦ 3 драконорождённых налётчика (налётчик 13 уровня)

Ангел доблести

Несмотря на то, что ангелы доблести бесстрашны и свирепы в бою, это самые слабые, но и самые многочисленные ангелы, служащие богам.

Ангел доблести **Солдат 8 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 350

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +6
Ангельская внешность атаки по ангелу доблести получают штраф -2, если только ангел не ранен.
Хиты 88; **Ранен** 44
КД 24; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 19
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение, 10 огонь
Скорость 6, летая 9 (парение)

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d8 + 6.

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d4 + 6.

Шквал клинков (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Ангел доблести совершает атаку длинным мечом и кинжалом.

Удар молнии (стандартное; на сцену) ✦ **Электричество**

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; +11 против Стойкости; урон электричеством 1d8 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода ангела доблести.

Пылающие клинки (малое, используется только в раненом состоянии; неограниченный) ✦ **Огонь**

До начала следующего хода ангела доблести его оружие причиняет урон огнём, а атаки нацеливаются на Реакцию, а не на КД.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +12
Сил 23 (+10) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 14 (+6)
Тел 16 (+7) **Инт** 11 (+4) **Хар** 16 (+7)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, кинжал

Ангела доблести пособник **Миньон 11 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 150

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 22
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 10 излучение, 10 огонь
Скорость 6, летая 9 (парение)

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+16 против КД; урон огнём 6.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Сил 23 (+11) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 14 (+7)
Тел 16 (+8) **Инт** 11 (+5) **Хар** 16 (+8)

Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Ангел доблести ветеран **Миньон 16 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 350

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность **+10**
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 30; Стойкость 30**; Реакция** 27**; Воля** 26
Иммунитет страх**; Сопротивляемость 10** излучение**; 10** огонь
Скорость 6; летая **9 (**парение**)**

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь; Оружие**

+21 против КД; урон огнём 7.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Сил 24 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 12 (+9) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кольчуга; двуручный меч

Ангел доблести легионер **Миньон 21 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 800

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 1**;** промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 35**; Стойкость** 35**; Реакция** 31**; Воля** 30
Иммунитет страх**; Сопротивляемость** 10 излучение; 10 огонь
Скорость 6**;** летая 9 **(**парение**)**

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь; Оружие**

+26 против КД; урон огнём 9.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Сил 26 (+18) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 14 (+12)
Тел 18 (+14) **Инт** 12 (+11) **Хар** 16 (+13)

Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Тактика ангела доблести

Ангелы доблести используют прямолинейную рукопашную тактику, устремляясь в бой и совершая комбинации из стандартных атак и талантов. Ангелы доблести сотрудничают с другими ангелами, окружая врагов и сосредотачивая атаки на самом сильном противнике.

Знание об ангеле доблести

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Ангелы доблести — это солдаты богов, служащие в больших армиях и подчиняющиеся жрецам смертных или другим, более сильным ангелам. Когда жрецу для выполнения задачи нужны большие отряды, приходят на помощь ангелы доблести.

WILLIAM O'CONNOR (2)

Сл 20: Когда преданный поклонник совершает для своего бога нечто хорошее, такое как восхваление имени бога, к этому поклоннику могут послать ангела доблести. Наградой может стать магический предмет или даже служение этого ангела в течение 10 дней.

Примеры сцен

Ангелы доблести составляют смешанные группы с существами, служащими определённому богу или влиятельному жрецу.

Сцена 8 уровня (опыт 1 700)

- 2 ангела доблести (солдат 8 уровня)
- 1 воин шадар-кай (солдат 8 уровня)
- 1 доппельгангер убийца (соглядатай 8 уровня)
- 1 ведьма шадар-кай (контроллер 7 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)

- 4 ангела доблести пособника (миньон 11 уровня)
- 2 камнеглазых василиска (солдат 12 уровня)
- 1 змееязыкий священник (контроллер 11 уровня)
- 6 змееязыких фанатиков (миньон 11 уровня)

Ангел мести

Ангелы мести разят тех, кто причинил их божеству вред. Они также наказывают предательство и ошибки последователей божества.

Ангел мести **Элитный громила 19 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (ангел) Опыт 4 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 446; **Ранен** 223
КД 34; **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 33; смотрите также *покров мести*
Иммунитет болезни, страх; **Сопротивляемость** 15 излучение, 15 огонь, 15 холод; смотрите также *колонна хладного пламени*
Спасброски +2
Скорость 8, летая 12 (парение); смотрите также *символ мести*
Единицы действия 1

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**, **Холод**

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 1d10 + 9 плюс урон огнём 1d8 и урон холодом 1d8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**, **Холод**

Ангел мести совершает две атаки длинным мечом.

Символ мести (малое; на сцену) ✦ **Телепортация**

Дальнобойная, видимость; ангел мести помещает на цель невидимую метку. Теперь до конца сцены ангел может действием движения телепортироваться в соседнее с целью пространство.

Колонна хладного пламени (немедленный ответ, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Огонь**, **Превращение**, **Холод**

Ангел превращается в 9-метровую (30-футовую) колонну синего пламени. Ближняя вспышка 2; +23 против Реакции; урон холодом 1d8 + 9 и урон огнём 1d8 + 9. Ангел мести получает иммунитет ко всему урону до начала своего следующего хода.

Покров мести (пока не ранен) ✦ **Огонь**, **Холод**

Пока ангел мести не ранен, все атаки по нему получают штраф -2. Пока *покров мести* действует, существа, совершившие успешную рукопашную атаку по ангелу, получают урон огнём 1d8 и урон холодом 1d8.

Мировоззрение Любое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +22, Проницательность +21
Сил 27 (+17) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 25 (+16)
Тел 23 (+15) **Инт** 19 (+13) **Хар** 26 (+17)

Снаряжение латный доспех, 2 длинных меча

Тактика ангела мести

Ангел мести сосредотачивается на одной цели. Он использует *символ мести* сразу же в начале боя, после чего телепортируется к цели и тратит единицу действия, чтобы использовать против врага *двойную атаку*. Ангел неустанно преследует цель, обращая мало внимания на окружающие события.

Знание об ангеле мести

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Божества посылают ангелов мести для наказания тех, кто рассердил их или бросил им вызов. Бог также может послать ангела мести для проверки тех, кто находится на грани падения с пути, указанного божеством, показывая тем самым, что в случае предательства пощады не будет.

Сл 25: Важные представители духовенства могут использовать ритуал, вызывающий гнев их бога в виде одного из этих ангелов.

Примеры сцен

Ангелы мести появляются одни или парами, иногда при поддержке ангелов доблести или ангелов сражений.

Сцена 19 уровня (опыт 13 600)

- 2 ангела мести (элитный громила 19 уровня)
- 5 ангелов доблести легионеров (миньон 21 уровня)

ARCHON (АРХОН)

АРХОНЫ — ЭТО ВОИНСТВЕННЫЕ СУЩЕСТВА из Стихийного Хаоса, похожие на гуманоидов. Они служат влиятельным предтечам, а также разнообразным стихийным правителям.

Архоны относятся к древним временам, когда мир только формировался, и предтечи сражались с богами за контроль над созданием. В этом вселенском противостоянии божества выставили армии из ангелов и экзархов. Несмотря на то, что предтечи могли собрать громадных чудищ и великанов, они не смогли бы собрать их в достаточном количестве, чтобы можно было потягаться силами с врагом, и они нашли способ переделывания стихийных существ в солдат. Воины, созданные таким способом, стали первыми архонами.

Здесь представлены два вида архонов: ледяные и огненные. Эти существа стремятся вернуть мир предтечам, и ледяные с огненными архоны без проблем сотрудничают, добиваясь общей цели.

(Слева направо) огненный архон поборник ппла, тлеющий страж, и пламенная сталь

ОГНЕННЫЙ АРХОН ТЛЕЮЩИЙ СТРАЖ

Тлеющие стражи служат охранниками в храмах, склепах и других местах с сильными связями со стихиями (в частности, с огнём). Они также охраняют порталы, ведущие в Стихийный Хаос и служат пехотой в войсках стихийных существ.

Огненный архон тлеющий страж **Громила 12 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 700

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13
Облако угольков (Огонь) аура 1; все существа, начинающие ход в ауре, получают урон огнём 5.
Хиты 151; **Ранен** 75
КД 24; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 18
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 8

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**
+13 против КД; урон 1d12 + 3 (критический 2d12 + 15) плюс урон огнём 1d10.

Жертвующий удар (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Огонь, Оружие**
Требуется секира; +13 против КД; урон 1d12 + 3 (критический 2d12 + 15) плюс урон огнём 1d10 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 17 (+9) **Лов** 22 (+12) **Мдр** 14 (+8)
Тел 21 (+11) **Инт** 14 (+8) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение латный доспех, секира

Тактика огненного архона тлеющего стража

Тлеющие стражи предпочитают рукопашный бой, разрубая врагов секирами, но сберегая *жертвующий удар* для действительно крепких врагов.

Знание о тлеющем страже

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Тлеющие стражи защищают храмы, склепы, а также места, где доминирует огонь.

Сл 25: Тлеющих стражей окружает облако угольков, обжигающих всех, кто подойдёт слишком близко.

ПРО АРХОНОВ

Здесь представлена лишь небольшая часть из всех существующих архонов. Кроме огненных и ледяных архонов в Стихийном Хаосе обитают архоны, состоящие из других элементов и их комбинаций. Существуют воздушные, земляные и водные архоны, и не нужно заходить вглубь Стихийного Хаоса, чтобы найти кристаллических, штормовых и даже слизистых архонов.

Архоны из разных элементов свободно взаимодействуют друг с другом, хотя из-за отсутствия сильного руководства, они склонны к соперничеству. Обычная армия архонов — это множество самых разных архонов, как сам Стихийных Хаос наполнен множеством стихий и энергий.

Когда архон умирает, от него остаётся только доспех, и иногда оружие. У некоторых архонов, таких как ледяных, оружие тает, когда они умирают.

JIM NELSON

Огненный архон пламенная сталь

Эти сварливые и несдержанные архоны служат в своих армиях ударными пехотинцами. Они также служат телохранителями влиятельных эфритов и огненных титанов.

Огненный архон пламенная сталь	**Солдат 19 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь)	Опыт 2 400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 182; **Ранен** 91; **смотрите также** *вспышка пламени от боли*
КД 35; **Стойкость** 33; **Реакция** 32; **Воля** 28
Иммунитет болезни; яд; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 8

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь; Оружие**

+25 против КД; урон 1d8 + 8 (критический 2d8 + 16) плюс урон огнём 1d8 и цель становится помеченной до конца следующего хода архона.

Вспышка пламени от боли (когда впервые станет раненым и ещё раз, когда хиты опустятся ниже 1) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +21 против Реакции; урон огнём 10 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Боевое превосходство ✦ **Огонь**

Архон совершает одну дополнительную атаку скимитаром и причиняет при этом дополнительный урон огнём 1d8 по врагу, над которым у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 26 (+17) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 16 (+12)
Тел 22 (+15) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)

Снаряжение латный доспех, скимитар

Тактика огненного архона пламенной стали

Эти архоны пытаются окружить врага, чтобы получить дополнительные атаки от боевого превосходства и чтобы причинить больше урона. Этих стойких воинов ранение лишь стимулирует, позволяя использовать *вспышку пламени от боли*, окутывая врагов пламенем.

Знание об архоне пламенной стали

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Эти архоны сосредотачивают атаки на одном враге, стараясь при возможности окружать.

Сл 25: Когда этот архон становится раненым, он испускает вспышку опаляющего огня. Он также совершает месть, испуская такую же вспышку перед смертью.

Огненный архон поборник пепла

Огненные архоны поборники пепла верят в очищающую силу пламени и грезят о том дне, когда огонь сожжёт всё, очистив мир.

Огненный архон поборник пепла	**Артиллерия 20 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь)	Опыт 2 800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 150; **Ранен** 75; смотрите также *предсмертные угли*
КД 33; **Стойкость** 33; **Реакция** 34; **Воля** 29
Иммунитет болезни; яд; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 8; смотрите также *шаг в огонь*

Пылающий кулак (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+20 против Реакции; урон огнём 1d8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненный дождь (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +23 против Реакции; урон огнём 2d8 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона без продолжительного урона.

Огненная волна (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +23 против Реакции; урон огнём 2d8 + 8, цель толкается на 2 клетки и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Выброс пепла (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 5; +23 против Стойкости; урон огнём 2d8 + 8 и цель становится слепой (спасение оканчивает).

Предсмертные угли (когда хиты уменьшаются ниже 1) ✦ **Огонь**

Как эффект выброса пепла. Поборник пепла исчезает во вспышке оставляя только металлическую мантию.

Шаг в огонь (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Поборник пепла телепортируется в пространство, находящееся в пределах 3 клеток от любого огненного существа, находящегося в пределах 20 клеток от него.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 20 (+15) **Лов** 27 (+18) **Мдр** 16 (+13)
Тел 24 (+17) **Инт** 14 (+12) **Хар** 15 (+12)

Снаряжение чешуйчатый доспех (металлическая мантия)

Тактика огненного архона поборника пепла

Поборник пепла использует против далёких целей *огненный дождь*, а затем с помощью *шага в огонь* перемещается в позицию, в которой сможет использовать *огненную волну* или *выброс пепла*. Став раненым, поборник пепла подбирается к врагам поближе, чтобы унести с собой как можно больше.

Знание о поборниках пепла

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Присутствие одного или нескольких поборников пепла может оказать видный эффект на погоду, включая долгую жару и засуху.

Сл 25: Поборник пепла может метать огонь, испускать волны жара и осыпать врагов ослепляющими облаками золы. Перед смертью он взрывается раскалёнными углями.

ARNIE SWEKEL

Ледяной архон бичеватель градом

Этот архон кидается кусками льда и осыпает врагов градинами размером с кулак.

Описание

Бичеватель градом носит ледяные доспехи, но не носит оружия. Он призывает куски льда в форме сюрикенов и мечет их во врагов.

Ледяной архон бичеватель градом **Артиллерия 16 уровня**
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 1 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 28; **Реакция** 27; **Воля** 26
Иммунитет болезни; яд; **Сопротивляемость** 20 холод
Скорость 6 (хождение по льду)

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

+19 против КД; урон холодом 1d6 + 4.

Ледяной сюрикен (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Дальнобойный 6/12; +21 против КД; урон 1d6 + 4 и урон холодом 1d6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Ледяной архон бичеватель градом совершает две атаки ледяным сюрикеном.

Град (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Зональная вспышка 1, 2, 3 или 4 в пределах 20; +21 против КД; урон холодом 2d8 + 4. *Промах:* Половина урона. Бичеватель градом сам определяет точный радиус вспышки града.

Морозный щит (немедленное прерывание, когда атакован дальнобойной, ближней или зональной атакой; на сцену) ✦ **Холод**

Бичеватель градом получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона от вызвавшей срабатывание атаки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 18 (+12) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 14 (+10)
Тел 18 (+12) **Инт** 14 (+10) **Хар** 15 (+10)

Снаряжение латный доспех

Тактика ледяного архона бичевателя градом

Ледяной архон бичеватель градом использует *град* как можно чаще, при необходимости уменьшая радиус, чтобы не задеть союзников. В ожидании перезарядки этого таланта он мечет во врагов *ледяные сюрикены*.

Знание о бичевателе градом

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Бичеватель градом предпочитает рукопашному сражению дистанционный бой. В войсках стихийных существ они служат артиллерией.

Сл 25: Бичеватель градом осыпает врагов кусками льда размером с кулак, падающими сверху. Он также может призывать и метать льдинки в форме сюрикенов.

Ледяной архон морозный молот

Ледяные архоны морозные молоты становятся отличными вышибалами и часто служат телохранителями влиятельных стихийных существ. Однако они верны не до умопомрачения, и они покинут своих работодателей, если с ними будут плохо обращаться.

Ледяной архон морозный молот **Солдат** **19 уровня**
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 400

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12
Ледяная земля (**Холод**) аура 1; местность в ауре считается для врагов труднопроходимой местностью.
Хиты 185; **Ранен** 92
КД 35; **Стойкость** 35; **Реакция** 32; **Воля** 31
Иммунитет болезни; яд; **Сопротивляемость** 30 холод
Скорость 6 (хождение по льду)

Кувалда (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие; Холод**

+25 против КД; урон 2d6 + 7 плюс урон холодом 1d6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Замедленной цели морозный молот причиняет дополнительно урон холодом 2d6.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)
Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)

Снаряжение латный доспех; кувалда

Тактика ледяного архона морозного молота

Этот архон использует ауру *ледяная земля*, чтобы замедлять врагов, пытающихся его окружать. Сам он устремляется в бой, используя кувалду для замедления врагов и *ледяную землю* для дополнительного уменьшения скорости врагов.

Знание о морозном молоте

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ледяные архоны морозные молоты получили такое название благодаря ледяным кувалдам, которыми они и сражаются. Это оружие такое холодное, что ударенные им ходят с большим трудом.

Сл 25: Эти архоны обычно служат морозным великанам, ледяным архонам творцам мороза и другим похожим существам. Однако известно, что они служат и другим существам со связями со Стихийным Хаосом, включая таких маловероятных хозяев как эфриты и огненные великаны.

Ледяной архон творец мороза

Безжалостные и беспощадные как снежная буря творцы мороза стремятся превратить мир в холодную тундру. Это существо может призывать лёд и формировать его согласно своим причудам.

Ледяной архон творец мороза **Контроллер (лидер) 20 уровня**
Средний стихийный гуманоид (холод) Опыт 2 800

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +14
Ледяная аура (Холод**)** аура **5 (**не активна в раненом состоянии**);** существа холода в ауре получают регенерацию 10. Для врагов местность в ауре считается труднопроходимой**.**
Хиты 190**; Ранен** 95
КД 34**; Стойкость** 32**; Реакция** 28**; Воля** 32
Иммунитет болезни**;** яд**; Сопротивляемость** 30 холод
Скорость 6 **(**хождение по льду**)**

Ледяной клинок (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие; Холод**

+23 против КД; урон холодом 2d6 + 8.

Ледяное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие; Холод**

Дальнобойный 5; +23 против КД; урон холодом 2d6 + 8 и цель становится замедленной до конца следующего хода творца мороза.

Ледяной взрыв (стандартное; перезаряжается когда творец мороза попадает рукопашной атакой) ✦ **Холод**

Зональная вспышка 1 в пределах 5; +23 против КД; урон холодом 3d8 + 8 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона, цель не замедляется.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +23

Сил 26 (+18)	**Лов** 19 (+14)	**Мдр** 18 (+14)
Тел 22 (+16)	**Инт** 14 (+12)	**Хар** 27 (+18)

Тактика ледяного архона творца мороза

Творец мороза мешает врагам *ледяной аурой*. Он начинает сражение, подбираясь к врагам на расстояние 5 клеток, чтобы использовать *ледяной взрыв*, а враги страдали и от замедления и от труднопроходимой местности. После этого творец мороза использует стандартные атаки, чтобы вновь перезарядить *ледяной взрыв*.

Знание о творце мороза

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Врагам трудно добраться до ледяного архона творца мороза, потому что на земле вокруг него образуются куски льда.

Сл 25: Творца мороза часто сопровождает один или несколько ледяных архонов морозных молотов. У очень влиятельных стихийных сущностей или предтечей творец мороза может служить советником или даже командиром армии.

Примеры сцен с архонами

Архоны сотрудничают со стихийными существами всех типов, и они без проблем работают с существами, состоящими из других стихий. Например, среди солдат эфрита вполне могут оказаться ледяные архоны.

(Сверху вниз) ледяной архон творец мороза и морозный молот

Сцена 12 уровня (опыт 3 600)
- 2 огненных архона тлеющих стража (громила 12 уровня)
- 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13 уровня)
- 1 элементаль струящийся огонь (налётчик 11 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 800)
- 2 ледяных архона бичевателя градом (артиллерия 16 уровня)
- 1 старый белый дракон (одиночный громила 17 уровня)

Сцена 19 уровня (опыт 13 200)
- 1 ледяной архон творец мороза (контроллер 20 уровня)
- 2 ледяных архона морозных молота (солдат 19 уровня)
- 2 хладоогненных грифона (налётчик 20 уровня)

Сцена 21 уровня (опыт 17 100)
- 2 ледяных архона творца мороза (контроллер 20 уровня)
- 1 эфрит пламенный ходок (налётчик 23 уровня)
- 1 огненный титан (элитный солдат 21 уровня)

JIM NELSON

AZER (АЗЕР)

ЭТИ ОГНЕННЫЕ ДВАРФЫ ЧАСТО СЛУЖАТ ОГНЕННЫМ великанам и огненным титанам, будучи преданными или покорёнными ими. Однако некоторые азеры живут свободными и преследуют свои цели, добрые или злые.

Знание об азере

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Давным-давно все дварфы были порабощены великанами и титанами. Нынешние дварфы — это потомки тех, кто отвоевал свою свободу. Азеры это дварфы, которые вовремя не освободились и превратились в огненных рабов своих повелителей. Несмотря на то, что кое-кто после этого сбежал, большая часть азеров по сей поры служит огненным великанам.

Азер пехотинец

Примеры сцен

Азеры сотрудничают с другими огненными существами, а также существами, не связанными со стихиями. В крепостях огненных великанов азеры выполняют рабский труд, подходящий для их маленьких рук, а в сражениях из них делают пушечное мясо.

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
- ✦ 2 азера пехотинца (солдат 14 уровня)
- ✦ 2 саламандры копейщицы (громила 14 уровня)
- ✦ 1 саламандра огнехвост (налётчик 14 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 050)
- ✦ 6 азер воин (миньон 17 уровня)
- ✦ 2 азера громилы (громила 15 уровня)
- ✦ 1 демон иммолит (контроллер 15 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 000)
- ✦ 1 азер бригадир (контроллер 17 уровня)
- ✦ 1 азер повелитель зверей (солдат 17 уровня)
- ✦ 8 азеров воинов (миньон 17 уровня)
- ✦ 1 огнекровная адская гончая (громила 17 уровня)

Азер воин **Миньон 17 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12
Охраняющее пламя (Огонь**)** Все враги, находящиеся в начале своего хода по соседству с двумя и более азерами, получают урон огнём 5.
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 31; **Стойкость** 30; **Реакция** 26; **Воля** 27
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 5

⚔ **Боевой молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+20 против КД; урон огнём 7 и продолжительный урон огнём 3 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 21 (+13) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 18 (+12)
Тел 23 (+14) **Инт** 11 (+8) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, лёгкий щит

Тактика азера воина

Азеры воины пытаются окружить врага и жечь его *охранным пламенем*.

Азер пехотинец **Солдат 14 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +11
Охраняющее пламя (Огонь**)** Все враги, находящиеся в начале своего хода по соседству с двумя и более азерами, получают урон огнём 5.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 27
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5

⚔ **Боевой молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+20 против КД; урон 1d10 + 4 плюс урон огнём 1d8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода азера пехотинца.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 19 (+11) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 18 (+11)
Тел 21 (+12) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)

Снаряжение чешуйчатый доспех, боевой молот, лёгкий щит

Тактика азера пехотинца

Эти азеры обходят врагов и окружают их, получая кроме боевого превосходства преимущество от *охраняющего пламени*.

Азер громила **Громила 15 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 200

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9
Охраняющее пламя (Огонь**)** Все враги, находящиеся в начале своего хода по соседству с двумя и более азерами, получают урон огнём 5.
Хиты 181; **Ранен** 90
КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 25, **Воля** 24
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 30 огонь
Скорость 6

⚔ **Перчатка с шипами** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+18 против КД; урон 1d6 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Цепи огня (стандартное используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 5; +17 против Реакции; урон огнём 3d8 + 5. Враги, находящиеся в соседних с азером клетках или получающие продолжительный урон огнём, становятся обездвиженными до конца следующего хода азера громилы.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 22 (+13) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 14 (+9)
Тел 21 (+12) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)

Снаряжение чешуйчатый доспех, перчатка с шипами

Тактика азера громилы

Азер громила бьёт врагов перчаткой с шипами, окутанной огнём. Став раненым, он испускает дикий вой и использует *цепи огня.*

Азер бригадир **Контроллер (лидер) 17 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 600

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +14
Охраняющее пламя (Огонь**)** Все враги, находящиеся в начале своего хода по соседству с двумя и более азерами, получают урон огнём 5.
Хиты 165**; Ранен** 82
КД 31**; Стойкость** 28**, Реакция** 27**, Воля** 29
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5

Плеть (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+22 против КД; урон 1d6 + 5 и урон огнём 2d6.

Цепкое пламя (немедленный ответ, когда враг в пределах 5 клеток от азера бригадира получает урон огнём; неограниченный) ✦ **Огонь**

Враг получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 20 (+13) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 22 (+14)
Тел 21 (+13) **Инт** 14 (+10) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кольчуга, плеть

Тактика азера бригадира

Азер бригадир посылает в бой своих подчинённых и использует *цепкое пламя.* Кроме того, он и сам является хорошим воином, разящим врагов огненной плетью.

Азер повелитель зверей **Солдат (лидер) 17 уровня**
Средний стихийный гуманоид (огонь) Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Охраняющее пламя (Огонь**) В**се враги, находящиеся в начале своего хода по соседству с двумя и более азерами, получают урон огнём 5.
Хиты 167**; Ранен** 83
КД 32**; Стойкость** 31**, Реакция** 28**, Воля** 29
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 5

Боевой топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь, Оружие**

+22 против КД; урон 1d10 + 5 плюс урон огнём 1d8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода повелителя зверей.

По моей команде (стандартное; на сцену)

Все союзные стихийные звери в пределах 5 клеток от повелителя зверей совершают свободным действием стандартную атаку, если они окружают врага и могут видеть и слышать повелителя зверей.

Подогнать зверя (малое; неограниченный)

Один союзный стихийный зверь в пределах 5 клеток от повелителя зверей перезаряжает талант на сцену или на день по выбору повелителя зверей.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 21 (+13) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 18 (+12)
Тел 23 (+14) **Инт** 11 (+8) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кольчуга, боевой топор, лёгкий щит

Тактика азера повелителя зверей

Азера повелителя зверей трудно встретить без стихийных зверей его уровня или ниже. Повелитель зверей ждёт, пока его подопечные начнут сражение, после чего присоединяется к ним сам, дабы звери могли окружить врага, после чего использует талант *по моей команде.*

FRANZ VOHWINKEL (2)

BALHANNOTH (БАЛХАНОТ)

ХИТРЫЙ ПОДЗЕМНЫЙ ОХОТНИК БАЛХАНОТ тревожит целые государства одним своим присутствием.

Балханот	**Элитный соглядатай 13 уровня**
Большой искажённый магический зверь (слепой)	Опыт 1 600

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +16; слепое зрение 10
Хиты 216; **Ранен** 108
КД 28; **Стойкость** 27, **Реакция** 26, **Воля** 24
Иммунитет взгляд, иллюзии
Спасброски +2
Скорость 4, лазая 4 (паучье лазание); смотрите также *сдвиг реальности*
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +17 против КД; урон 1d8 + 9.

Хлещущие щупальца (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 3; нацеливается на врагов; +17 против КД; урон 1d8 + 9 и цель сдвигается в любую клетку в пределах вспышки по выбору балханота.

Боевое превосходство

Атаки балханота причиняют дополнительно 2d8 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Невидимость (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Балханот может стать невидимым до конца его следующего хода. Он становится видимым, если совершит стандартное действие.

Сдвиг реальности (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Балханот может телепортироваться на 10 клеток. Враги, находившиеся по соседству с ним до телепортации, становятся изумлёнными до конца его следующего хода. Балханот автоматически получает боевое превосходство над существами, возле которых он появляется после телепортации.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Скрытность +19

Сил 29 (+15)	**Лов** 27 (+14)	**Мдр** 20 (+11)
Тел 24 (+13)	**Инт** 3 (+2)	**Хар** 8 (+5)

Тактика балханота

Балханот ждёт удобного момента, иногда выжидая в засаде часами или многие мили тайно преследуя добычу. Когда балханот решает напасть, он использует *сдвиг реальности*, чтобы телепортироваться к добыче и использует *хлещущие щупальца*, чтобы одних врагов подтянуть ближе, а других оттолкнуть. Он продолжает использовать *сдвиг реальности* и в последующих раундах, изумляя врагов, подошедших слишком близко и телепортируясь в более выгодную позицию.

Знание о балханоте

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию.

Сл 20: Балханот перемещается глубоко под землёй вдоль потолков и внутри скал. Он выбирается на поверхность только чтобы убить добычу, причём для этого он телепортируется на расстояние удара.

Сл 25: Балханоты редко собираются большими группами. У них нет своего общества, но их можно найти среди других разумных обитателей Подземья.

Сл 30: Балханоты не издают звуков и не общаются устно. Они находят добычу какими-то экстрасенсорными чувствами. Обученный балханот может отвечать устным командам, но лучше всего они общаются с существами, использующими телепатию.

Примеры сцен

Будучи неразборчивыми хищниками, балханоты охотятся в одиночку или с другими представителями своего вида. На охотничьих угодьях балханота никто не может чувствовать себя в безопасности.

Некоторые расы Подземья захватывают и обучают балханотов. Дикого балханота смогут покорить и приручить только существа с телепатией, такие как аболеты и иллитиды. Другие должны выращивать этих существ с рождения. Именно так часто поступают куо-тоа, а вот дроу, гримлоки и минотавры каббалисты редко прибегают к этому.

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
✦ 1 балханот (элитный соглядатай 13 уровня)
✦ 3 гримлока берсерка (громила 13 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 200)
✦ 1 балханот (элитный соглядатай 13 уровня)
✦ 2 куо-тоа мародёра (налётчик 12 уровня)
✦ 2 куо-тоа гарпуниста (солдат 14 уровня)

FRANCIS TSAI

BANSHRAE (БАНЬШРАЙ)

БАНЬШРАИ ЭТО КОВАРНЫЕ ФЕИ С ХАРАКТЕРНЫМИ чертами насекомых, которые считают людей и подобных им существ объектами для развлечения и источниками богатства. Самого доброго баньшрая можно сравнить с шаловливым обманщиком, а самого худшего с кровожадным головорезом, играющим с жертвой перед убийством.

Баньшрай дротикометатель	**Артиллерия 11 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 600
Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение **Хиты** 89; **Ранен** 44 **КД** 23; **Стойкость** 20, **Реакция** 23, **Воля** 22 **Скорость** 8	
Удар (стандартное; неограниченный)	
+13 против КД; урон 1d8 + 3.	
Духовой дротик (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 5/10; +16 против КД; урон 1d10 + 6, цель становится изумлённой и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).	
Шквал дротиков (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**	
Ближняя волна 5; +16 против КД; урон 1d10 + 6, цель становится изумлённой и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** телепатия 20 **Сил** 16 (+8) **Лов** 22 (+11) **Мдр** 15 (+7) **Тел** 17 (+8) **Инт** 14 (+7) **Хар** 20 (+10)	
Снаряжение духовая трубка, дротики	

Тактика баньшрая дротикометателя

Эти существа избегают рукопашных сражений, предпочитая расстреливать врагов дротиками из духовой трубки или осыпать многочисленных врагов *шквалом дротиков.*

Баньшрай воин	**Налётчик 12 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 700
Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение **Хиты** 121; **Ранен** 60 **КД** 26; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 22 **Скорость** 8	
Удар (стандартное; неограниченный)	
+17 против КД; урон 1d8 + 4.	
Ошеломляющая ладонь (стандартное; на сцену; перезаряжается после использования *танца богомола*)	
+17 против КД; урон 2d8 + 4 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода воина баньшрая.	
Духовой дротик (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 5/10; +17 против КД; урон 1d4 + 6.	
Рукопашная проворность (малое, используется немедленно после попадания рукопашной атакой; неограниченный)	
Баньшрай воин совершает шаг на 1 клетку.	
Танец богомола (движение; перезарядка ⚅)	
Баньшрай воин получает до конца своего следующего хода бонус +2 ко всем защитам и все дальнобойные атаки, не являющиеся критическими, автоматически промахиваются по нему.	
Налётчик +2d8	
Если баньшрай воин в свой ход закончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от исходной, то до начала его следующего хода он причиняет рукопашными атаками дополнительно 2d8 единиц урона.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** телепатия 20 **Сил** 18 (+10) **Лов** 23 (+12) **Мдр** 15 (+8) **Тел** 17 (+9) **Инт** 14 (+8) **Хар** 20 (+11)	
Снаряжение духовая трубка, дротики	

Тактика баньшрая воина

Этот баньшрай двигается как охотящееся насекомое, используя способность *налётчик* для причинения дополнительного урона. В ближнем бою воин использует *ошеломляющую ладонь* и затем, если враг станет ошеломлённым, отступает в безопасное место, не боясь провоцированных атак. После этого баньшрай использует *танец богомола*, чтобы не дать расстрелять себя с расстояния, а сам перезаряжает *ошеломляющую ладонь*, чтобы повторить всё с начала.

Знание о баньшрае

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Баньшраи это бессердечные феи с характерными чертами насекомых. Они не общаются устно, используя лишь телепатию.

Сл 25: Все баньшраи любят песни и звук духовых инструментов, хотя сами не могут ни петь, ни играть. Рассказывают о кровожадных баньшраях, отвлечённых песней или успокоенных мелодией.

Примеры сцен

Баньшраи сотрудничают со всеми существами, способными выносить их злобные и эгоистичные склонности. Обычно это другие феи, такие как эладрины, сатиры, дриады, карги и даже единороги.

Сцена 12 уровня (опыт 3 900)

- 2 баньшрая дротикометателя (артиллерия 11 уровня)
- 1 баньшрай воин (налётчик 12 уровня)
- 1 говорящий с духами эттин (элитный контроллер 12 уровня)
- 1 земляной горгон (солдат 11 уровня)

RK POST

BASILISK (ВАСИЛИСК)

ВАСИЛИСКИ ЭТО ХИЩНЫЕ РЕПТИЛИИ, ОХОТЯЩИЕСЯ смертельно опасным взглядом. Это не злобные существа, но из-за этого взгляда их очень боятся.

Ядоглазый василиск **Артиллерия 10 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 500

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11
Хиты 87; **Ранен** 43
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21
Иммунитет яд
Скорость 6

Укус (стандартное; неограниченный)

+15 против КД; урон 1d8 + 4.

Ядовитый взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд, Яд**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +15 против Стойкости; урон ядом 2d6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает). Пока цель получает продолжительный урон от этой атаки, она причиняет в начале своего хода урон ядом 2 всем существам, находящимся в соседних клетках.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +11
Сил 19 (+9) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 13 (+6)
Тел 21 (+10) **Инт** 2 (+1) **Хар** 8 (+4)

Тактика ядоглазого василиска

У этого василиска слабый укус, но его *ядовитый взгляд* может действовать сразу на нескольких существ, к тому же на расстоянии. Из глаз отравленных существ струится зеленоватый дымок.

Знание о василиске

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Василиски это странно развившиеся дрейки. Как следствие, их можно приручать и обучать.

Сл 20: Ядовитый взгляд ядоглазого василиска подпитывается духом существа. Само по себе существо не ядовито, а следовательно его яд нельзя собрать для дальнейшего применения.

Сл 25: Челюсти камнеглазого василиска такие сильные, что он может разжевать и съесть существ, превращённых его взглядом в камень.

Камнеглазый василиск **Солдат 12 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 700

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +13
Пагубный взгляд Все существа в пределах 5 клеток от камнеглазого василиска, атакующие его, становятся замедленными до конца его следующего хода. Этот эффект не зависит от того, видит ли цель василиска.
Хиты 126; **Ранен** 63
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 22, **Воля** 22
Иммунитет окаменение
Скорость 4

Укус (стандартное; неограниченный)

+17 против КД; урон 2d8 + 5.

Окаменяющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**

Ближняя волна 3; +17 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +12
Сил 20 (+11) **Лов** 12 (+7) **Мдр** 14 (+8)
Тел 22 (+12) **Инт** 2 (+2) **Хар** 8 (+5)

Тактика камнеглазого василиска

Камнеглазый василиск пытается *окаменяющим взглядом* подействовать сразу на нескольких врагов, часто выжидая в засаде, пока враги подойдут ближе. Он переходит к укусам только после того как враги несколько раз подряд не получат эффект от его взгляда.

Примеры сцен

Иногда дикие василиски собираются небольшими стайками. Так же как стая волков, они сообща ведут охоту и живут в одном логове. Приручённых василисков можно найти среди любых гуманоидов.

Сцена 11 уровня (опыт 3 400)
- ✦ 2 ядоглазых василиска (артиллерия 10 уровня)
- ✦ 4 меззодемона (солдат 11 уровня)

Сцена 12 уровня (опыт 3 700)
- ✦ 2 камнеглазых василиска (солдат 12 уровня)
- ✦ 1 фейский душитель (соглядатай 12 уровня)
- ✦ 1 дриада терновая ведьма (элитный контроллер 13 уровня)

DAREN BADER

BAT (ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ)

ОБЫЧНЫЕ ЛЕТУЧИЕ МЫШИ ЭТО БЕЗОБИДНЫЕ дикие животные, питающиеся насекомыми, рептилиями, фруктами или кровью млекопитающих. Однако чудовищные летучие мыши — ужасные хищники, нападающие на всё без разбора.

Летучая мышь теневой охотник **Соглядатай 3 уровня**
Средний теневой зверь Опыт 150

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 38; **Ранен** 19
КД 17; **Стойкость** 14, **Реакция** 17, **Воля** 12
Скорость 2 (неуклюже), летая 8; смотрите также *атака с налёта*

Удар хвостом (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d6 + 4. В тусклом свете и темноте теневой охотник получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет дополнительно 6 единиц урона.

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Теневой охотник пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Летучая мышь не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +10

Сил 13 (+2)	**Лов** 18 (+5)	**Мдр** 13 (+2)
Тел 14 (+3)	**Инт** 2 (-3)	**Хар** 11 (+1)

Тактика летучей мыши теневого охотника

Теневой охотник использует *атаку с налёта*, чтобы выскочить из темноты, ударить противника и скрыться в тенях, не провоцируя атаки. Однако он предпочитает ловить жертв в полной темноте, где его атаки гораздо смертоноснее.

Огненная летучая мышь **Налётчик 5 уровня**
Средний стихийный зверь (огонь) Опыт 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 20; **Стойкость** 15, **Реакция** 20, **Воля** 13
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 2 (неуклюже), летая 8; смотрите также *пылающий налёт*

Пылающее касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+6 против Реакции; урон огнём 1d6 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Пылающий налёт (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Огненная летучая мышь совершает шаг на расстояние вплоть до 4 клеток и может перемещаться через занятые клетки. Она совершает рукопашные стандартные атаки по всем существам, в чьё пространство она входит. Огненная летучая мышь не может атаковать таким способом цель более одного раза, и она должна окончить перемещение в свободном пространстве.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 6 (+0)	**Лов** 19 (+6)	**Мдр** 12 (+3)
Тел 12 (+3)	**Инт** 2 (-2)	**Хар** 7 (+0)

Тактика огненной летучей мыши

Огненные летучие мыши используют *пылающий налёт*, чтобы ударить в один раунд сразу нескольких существ, не провоцируя атаки.

Знание о летучей мыши

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Огненные летучие мыши происходят из Стихийного Хаоса, но живут они в мире природы. Их можно приручить, и они часто находятся среди азеров повелителей зверей и других огненных существ.

Сл 15: Летучие мыши теневые охотники обитают рядом с местами, близкими к Царству Теней. Они охотятся по одиночке или небольшими группами, иногда действуя по распоряжению других теневых существ или нежити.

Примеры сцен

Летучие мыши часто населяют подземелья вместе с другими чудовищными обитателями.

Сцена 3 уровня (опыт 750)

- ✦ 2 летучих мыши теневых охотника (соглядатай 3 уровня)
- ✦ 1 гоблин колдун (контроллер 3 уровня)
- ✦ 2 гоблина разбивателя черепов (громила 3 уровня)

BEN WOOTTEN

BATTLEBRIAR
(БОЕВОЙ ТЁРН)

БОЕВОЙ ТЁРН ЭТО СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ ЖИВЫЕ растения, специально выращенные в военных целях. Они могут уничтожать скопища противников, штурмовать защитные сооружения и ломать укрепления.

Боевой тёрн **Контроллер 14 уровня**
Большой природный оживлённый (растение) Опыт 1 000

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9
Цепкие шипы аура 2; для врагов в пределах ауры местность считается труднопроходимой; в начале хода боевого тёрна враги в ауре получают урон 5.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 28; **Стойкость** 28, **Реакция** 23, **Воля** 24
Скорость 6

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 1d8 + 6 и цель подтягивается на 1 клетку.

Выброс шипов (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 2; +17 против Реакции; урон 2d8 + 1 и цель становится замедленной до конца следующего хода боевого тёрна.

Угрожающая досягаемость

Боевой тёрн может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досягаемости (2 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 23 (+13) **Лов** 13 (+8) **Мдр** 15 (+9)
Тел 21 (+12) **Инт** 3 (+3) **Хар** 12 (+8)

Тактика боевого тёрна

Боевой тёрн подбирается к врагам и ударяет их *выбросом шипов*. Он пытается навязывать врагам рукопашный бой и использует ауру *цепкие шипы*, чтобы замедлять врагов, пытающихся убегать или окружать его.

Знание о боевом тёрне

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Многие влиятельные сущности используют боевой тёрн в качестве живых осадных орудий. Однако иногда боевой тёрн вырывается из-под контроля и начинает ходить, становясь независимым разрушителем.

Сл 25: Боевой тёрн не питается как животные. Он может жить как растение, и потому является отличным вечным стражем.

Примеры сцен

Боевой тёрн часто охраняет крепости фей. Их также нанимают стихийные существа, так что боевой тёрн можно найти в анклаве холмовых великанов.

Сцена 14 уровня (опыт 5 400)
- 1 боевой тёрн (контроллер 14 уровня)
- 2 циклопа бродяги (налётчик 14 уровня)
- 3 холмовых великана (громила 13 уровня)

Боевой тёрн ярость земли **Элитный громила 28 уровня**
Огромный стихийный оживлённый (растение) Опыт 26 000

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +17; чувство вибрации 5
Цепкая лоза аура 3; в начале хода боевого тёрна враги в ауре подтягиваются на 1 клетку.
Хиты 634; **Ранен** 317
КД 42; **Стойкость** 44, **Реакция** 38, **Воля** 36
Спасброски +2
Скорость 8, копая 6
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +32 против КД; урон 2d12 + 11 и цель становится замедленной до конца следующего хода боевого тёрна ярости земли.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Боевой тёрн ярость земли может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки и боевой тёрн обязан закончить перемещение в свободном пространстве. При входе в пространство врага он совершает атаку растаптыванием: +30 против Реакции; урон 1d12 + 22 и цель сбивается с ног.

Угрожающая досягаемость

Боевой тёрн может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досягаемости (3 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 32 (+25) **Лов** 20 (+19) **Мдр** 17 (+17)
Тел 27 (+22) **Инт** 3 (+10) **Хар** 16 (+17)

Тактика ярости земли

Этот боевой тёрн любит закапываться, используя для обнаружения врагов чувство вибрации. Найдя цель, он резко появляется из-под земли, заставая её врасплох. На открытом поле боя он вступает в сражение растаптывая врагов, тратя при необходимости единицу действия, чтобы пройти как можно дальше. После этого он нападает когтями, используя *цепкую лозу* для подтягивания врагов поближе и *угрожающую досягаемость* для нападения на тех, кто отступает.

ARNIE SWEKEL

BEAR (МЕДВЕДЬ)

МЕДВЕДИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ УГРОЗУ ДАЖЕ В МИРЕ, наполненном чудовищами. Их чудовищные разновидности, такие как пещерные и жуткие медведи — коварные хищники, несущие угрозу большим территориям.

Пещерный медведь **Элитный громила 6 уровня**
Средний природный зверь Опыт 500

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 170; **Ранен** 85
КД 20; **Стойкость** 21, **Реакция** 17, **Воля** 18
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 2d8 + 5.

Бешенство пещерного медведя (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; +10 против КД; урон 2d8 + 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 13 (+4) **Мдр** 14 (+5)
Тел 15 (+5) **Инт** 2 (-1) **Хар** 12 (+4)

Тактика пещерного медведя

Пещерный медведь устремляется в бой, часто начиная с атаки в броске. Это существо бесстрашно рвёт врагов когтями, используя против нескольких врагов *бешенство пещерного медведя*.

Знание о медведе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Обычно медведи живут в лесах и пещерах. Пещерные медведи — бешеные хищники, они устраивают логова глубоко под землёй и потому привыкли к темноте. Жуткие медведи — дикие охотники, пожирающие гуманоидов наряду с обычными животными.

Сл 20: Обычно жуткие медведи раздирают добычу когтями или давят её медвежьей хваткой.

Жуткий медведь **Элитный громила 11 уровня**
Большой природный зверь Опыт 1 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 276; **Ранен** 138
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 23
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 2d8 + 6.

Обхват (стандартное; неограниченный)

Жуткий медведь совершает две атаки когтями. Если обе атаки попадают по одной цели, то медведь совершает вторичную атаку той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против КД; цель становится захваченной (пока не высвободится).

Медвежья хватка (стандартное; неограниченный)

Жуткий медведь причиняет 4d8 + 6 урона захваченному существу (бросок атаки не требуется).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 23 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 18 (+9)
Тел 18 (+9) **Инт** 2 (+1) **Хар** 16 (+8)

Тактика жуткого медведя

У жуткого медведя есть большая досягаемость и он пытается схватить добычу после успешной атаки когтями. Против схваченных существ он использует *медвежью хватку.* Когда он впервые использует обхват, он тратит единицу действия чтобы повторно использовать *обхват* против той же самой цели.

Примеры сцен

Медведей можно встретить поодиночке или в небольших группах. Некоторые гуманоиды приручают медведей в качестве охранников. Большие гуманоиды (такие как холмовые великаны и эттины) держат жутких медведей в качестве домашних животных.

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
- 2 пещерных медведя (элитный громила 6 уровня)
- 1 багбир душитель (соглядатай 6 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 050)
- 1 жуткий медведь (элитный громила 11 уровня)
- 1 говорящий с духами эттин (элитный контроллер 12 уровня)
- 3 огра головореза (миньон 11 уровня)

JIM NELSON

BEETLE (ЖУК)

ОБЫЧНО ЖУКИ ПИТАЮТСЯ ПАДАЛЬЮ, но их чудовищные разновидности не брезгуют и свежатинкой.

Огненный жук	**Громила 1 уровня**
Маленький природный зверь	Опыт 100

Инициатива +1 **Чувства** Внимательность +0
Хиты 32; **Ранен** 16
КД 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 12, **Воля** 11
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 6

Укус (стандартное; неограниченный)

+5 против КД; урон 2d4 + 2.

Огненные брызги (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 3; +4 против Реакции; урон огнём 3d6.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+2) **Лов** 12 (+1) **Мдр** 10 (+0)
Тел 12 (+1) **Инт** 1 (-5) **Хар** 8 (-1)

Тактика огненного жука

Огненные жуки используют *огненные брызги* только если несколько врагов соберётся в кучу; в противном случае они просто кусаются.

Жук-путанник	**Контроллер 5 уровня**
Большой природный зверь	Опыт 200

Инициатива +2 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 62; **Ранен** 31
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 13, **Воля** 14
Скорость 6

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d10 + 4.

Опутывающий плевок (стандартное; перезарядка ⚃ ⚄ ⚅)

Дальнобойный 5; +8 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 18 (+6) **Лов** 10 (+2) **Мдр** 12 (+3)
Тел 14 (+4) **Инт** 1 (-3) **Хар** 8 (+1)

Тактика жука-путанника

Жук-путанник использует *опутывающие плевки* для обездвиживания врагов. После этого он издалека кусает обездвиженную жертву.

Рой гнилых скарабеев	**Солдат 8 уровня**
Средний теневой зверь (рой)	Опыт 350

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Нападение роя аура 1; рой гнилых скарабеев совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.
Хиты 88; **Ранен** 44
КД 22; **Стойкость** 21, **Реакция** 21, **Воля** 19
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам
Скорость 8, лазая 8

Масса жвал (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+12 против Реакции; урон некротической энергией 1d8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+9) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 16 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 1 (-1) **Хар** 11 (+4)

Тактика роя гнилых скарабеев

Рой гнилых скарабеев выскакивает из тёмных укровищ, заставая жертву врасплох.

Знание о жуках

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 15: У огненного жука есть две огненные железы, которые продолжают светиться в течение 1d12 часов и после смерти жука; их можно вырезать и использовать как факелы.

Природа Сл 15: Слюна жука-путанника может удержать даже великана, но она высыхает и становится хрупкой спустя несколько минут на воздухе.

Магия Сл 15: Гнилые скарабеи собираются в могилах и на кладбищах.

Примеры сцен

Гуманоиды используют огненных жуков и жуков-путанников для освещения и защиты соответственно. Гнилые скарабеи обитают в Царстве Теней и местах, затронутых смертью.

Сцена 1 уровня (опыт 500)

- ✦ 2 огненных жука (громила 1 уровня)
- ✦ 1 кобольд пращник (артиллерия 1 уровня)
- ✦ 2 кобольда налётчика (налётчик 1 уровня)

JIM NELSON

Венемотн (чудище)

ЧУДИЩА ЭТО ВСЕЯДНЫЕ РЕПТИЛИИ, побеждающие врагов благодаря размеру и ярости.

Булавохвостое чудище

Дикие булавохвостые чудища агрессивно защищают свою территорию, но булавохвостых чудищ можно приручать и использовать как вьючных животных.

Булавохвостое чудище **Солдат 7 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 300

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 82; **Ранен** 41
КД 23; **Стойкость** 23, **Реакция** 18, **Воля** 18
Скорость 5

Удар хвостом (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1d10 + 6 и цель становится отмеченной до конца следующего хода булавохвостого чудища.

Взмах хвостом (стандартное; перезарядка ⚅)

Ближняя вспышка 1; +12 против Реакции; урон 1d10 + 6 и цель сбивается с ног, если она Среднего размера или меньше.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 22 (+9) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 14 (+5)
Тел 18 (+7) **Инт** 2 (-1) **Хар** 6 (+1)

Тактика булавохвостого чудища

Булавохвостые чудища устремляются в бой, раздавая удары хвостом и используя *взмах хвостом*, когда рядом собирается сразу несколько врагов.

Знание о чудище

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Чудища известны своей территориальностью. Они нападают на любого, кто потревожит их в логове или на кормовых угодьях.

Кровавошипастое чудище

Этих чудищ с норовом можно обучить таскать тяжёлые телеги и осадные машины, но даже одомашненных особей очень трудно контролировать.

Кровавошипастое чудище **Громила 9 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 400

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7
Хиты 118; **Ранен** 59; смотрите также *взмах от ранения*
КД 21; **Стойкость** 24, **Реакция** 18, **Воля** 20
Скорость 5

Хвост с шипами (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 2d6 + 7 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Взмах хвостом (стандартное; перезарядка ⚅)

Ближняя вспышка 1; +11 против Реакции; урон 1d8 + 7 и цель сбивается с ног, если она Среднего размера или меньше.

Взмах от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Ближняя вспышка 1; +13 против Стойкости; урон 1d8 + 7 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+11) **Лов** 12 (+5) **Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8) **Инт** 2 (+0) **Хар** 6 (+2)

Тактика кровавошипастого чудища

Эти чудища бросаются в бой и пронзают врагов своим хвостом с шипами. Если его окружить или оно станет раненым, оно паникует и использует *взмах хвостом* или *взмах от ранения*.

Примеры сцен

В диких местах чудища живут небольшими стадами. Некоторые гуманоиды, в частности хобгоблины и троглодиты, приручают чудищ и используют их в сражениях.

Сцена 7 уровня (опыт 1 450)

- 1 булавохвостое чудище (солдат 7 уровня)
- 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8 уровня)
- 2 троглодита мучителя (солдат 6 уровня)
- 1 троглодит пронзатель (артиллерия 7 уровня)

STEPHEN CROWE

BEHOLDER (БЕХОЛДЕР)

МАЛО КТО ИЗ ЧУДИЩ ВНУШАЕТ БОЛЬШЕ ужаса чем кошмарные бехолдеры, жуткие тираны, стреляющие лучами из глаз.

Бехолдер око пламени **Элитная артиллерия 13 уровня**
Большой искажённый магический зверь Опыт 1 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +15; всестороннее зрение, тёмное зрение
Глаза бехолдера аура 5; в начале хода всех врагов, если это существо находится в пределах ауры и в линии обзора ока пламени, око пламени использует против этого существа один случайным образом выбранный талант *лучей из глаз*.
Хиты 204; **Ранен** 102; смотрите также *вспышка пламени*
КД 26; **Стойкость** 26, **Реакция** 27, **Воля** 28
Спасброски +2
Скорость летая 6 (парение)
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 2d6.

Центральный глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 8; цель получает уязвимость к огню 10 и все атаки, причиняющие цели урон огнём, также причиняют продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает и то и другое).

Лучи из глаз (стандартное; неограниченный) ✦ смотрите текст

Око пламени может использовать до двух талантов *лучей из глаз* (список приведён ниже), как минимум один из которых должен быть *огненным лучом*. Каждый талант должен нацеливаться на свою цель. Использование лучей из глаз не провоцирует атаки.
1 — Огненный луч (Огонь): Дальнобойный 8; +17 против Реакции; урон огнём 2d8 + 6.
2 — Телекинетический луч: Дальнобойный 8; +17 против Стойкости; цель сдвигается на 4 клетки.
3 — Пугающий луч (Страх): Дальнобойный 8; +17 против Воли; цель перемещается со своей скоростью прочь от ока пламени по самому безопасному маршруту и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Вспышка пламени (свободное, когда впервые станет раненым и ещё раз когда хиты ока пламени опустятся ниже 1) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +17 против Реакции; урон огнём 2d8 + 6.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Сил 10 (+6) **Лов** 20 (+11) **Мдр** 19 (+10)
Тел 18 (+10) **Инт** 14 (+8) **Хар** 23 (+12)

Тактика ока пламени

Каждый раунд око пламени использует *центральный глаз* против одного существа и тут же использует на нём *огненный луч*. После этого он атакует другое существо или вторым огненным лучом или одним из других лучей.

Тактика ока тирана

Бехолдер пытается держаться достаточно близко к врагам, чтобы использовать *глаза бехолдера* и вместе с тем паря подальше от рукопашных атак. Став раненым, бехолдер использует *неистовые лучи*.

Знание о бехолдере

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Очи пламени менее эгоистичны чем очи тираны и они могут сотрудничать. Они часто служат более влиятельным бехолдерам.

Сл 25: Бехолдер око тиран считает себя вершиной творения, и ему нравится править «меньшими» существами. Его эгоизм не позволяет сотрудничать с другими представителями своего вида.

Бехолдер око тиран **Одиночная артиллерия 19 уровня**
Большой искажённый магический зверь Опыт 12 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +17; всестороннее зрение, тёмное зрение
Глаза бехолдера аура 5; в начале хода всех врагов, если это существо находится в пределах ауры и в линии обзора ока тирана, око тиран использует против этого существа один случайным образом выбранный талант *лучей из глаз*.
Хиты 900; **Ранен** 450
КД 33; **Стойкость** 30, **Реакция** 32, **Воля** 34
Спасброски +5
Скорость летая 4 (парение)
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный)

+24 против КД; урон 2d6 + 1.

Центральный глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 20; +25 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода бехолдера.

Лучи из глаз (стандартное; неограниченный) ✦ смотрите текст

Око пламени может использовать до двух талантов *лучей из глаз* (список приведён ниже). Каждый талант должен нацеливаться на свою цель. Использование лучей из глаз не провоцирует атаки.
1 — Опаляющий луч (Излучение): Дальнобойный 10; +22 против Реакции; урон излучением 2d8 + 9.
2 — Иссушающий луч (Некротическая энергия): Дальнобойный 10; +22 против Стойкости; урон 1d8 + 9 и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).
3 — Усыпляющий луч (Сон): Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель теряет сознание (спасение оканчивает).
4 — Телекинетический луч: Дальнобойный 10; +22 против Стойкости; цель сдвигается на 4 клетки.
5 — Удерживающий луч: Дальнобойный 10; +22 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).
6 — Сбивающий с толку луч (Очарование): Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель атакует в броске ближайшего союзника и совершает против него рукопашную стандартную атаку.
7 — Пугающий луч (Психическая энергия, Страх): Дальнобойный 10; +22 против Воли; урон психической энергией 1d8 + 9 и цель перемещается со своей скоростью от бехолдера самым безопасным маршрутом.
8 — Окаменяющий луч: Дальнобойный 10; +22 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).
9 — Смертельный луч (Некротическая энергия): Дальнобойный 10; +22 против Стойкости; урон некротической энергией 1d8 + 9 и если цель ранена, то она становится изумлённой (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель умирает.
10—Расщепляющий луч: Дальнобойный 10; +22 против Стойкости; урон 2d10 + 9 и продолжительный урон 2d20 (спасение оканчивает). *Последствие:* Продолжительный урон 2d6 (спасение оканчивает).

Неистовые лучи (стандартное, используется только в раненом состоянии; перезарядка ⚅) ✦ смотрите текст

Как *лучи из глаз*, но око тиран совершает четыре атаки лучами из глаз.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Сил 12 (+10) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 17 (+12)
Тел 20 (+14) **Инт** 22 (+15) **Хар** 28 (+18)

Примеры сцен

Бехолдеры окружены множеством миньонов и они заключают союзы с другими влиятельными чудовищами. Очи пламени предпочитают сражаться с отрядом подчинённых солдат или громил.

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)

✦ 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13 уровня)
✦ 3 холмовых великана (громила 13 уровня)

RAVEN MIMURA

BERBALANG
(БЕРБАЛАНГ)

БЕРБАЛАНГИ ПОЖИРАЮТ ПЛОТЬ И КОСТИ МЁРТВЫХ гуманоидов, получая воспоминания своих жертв. Они также могут создавать копии самих себя.

Бербаланг **Одиночный налётчик 10 уровня**
Средний бессмертный гуманоид Опыт 2 500

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +6
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 25, **Воля** 21; смотрите также *психическое отражение*
Хиты 408; **Ранен** 204
Спасброски +5
Скорость 6, летая 8
Единицы действия 2

Коготь (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1d8 + 6.

Призыв копии (малое, когда не ранен; неограниченный) ✦ **Психическая энергия, Созидание**

Бербаланг создаёт точную копию самого себя в соседней свободной клетке. У него может быть не более трёх копий за раз, и копии не могут призывать своих копий. Когда появляется копия, она совершает проверку инициативы и присоединяется к сражению с этим показателем. Весь урон, причиняемый копией, считается уроном психической энергией.

Характеристики копии равны характеристикам бербаланга во всём кроме хитов. Когда бербаланг создаёт копию, он теряет четверть текущих хитов, а хиты созданной копии будут равны этой четверти. Максимум хитов бербаланга остаётся без изменений.

Копия существует пока бербаланг не поглотит её, не использует *жертвоприношение* или хиты самого бербаланга не достигнут 0. Копия должна всё время держаться в пределах 10 клеток от бербаланга, иначе она исчезнет.

Поглощение копии (стандартное, неограниченный) ✦ **Исцеление**

Бербаланг поглощает свою соседнюю копию и восстанавливает 50 хитов.

Скрытая атака бербаланга

Бербаланг и его копии, окружающие врага с другой копией, причиняют этому врагу рукопашными атаками дополнительно 1d8 единиц урона.

Жертвоприношение (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Зональная вспышка 1 с центром на копии; бербаланг может взорвать одну из своих копий вспышкой психической энергии; +11 против Стойкости; урон психической энергией 2d8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Урона нет, но цель изумлена (спасение оканчивает). *И попадание и промах:* Бербаланг получает урон 25.

Психическое отражение (немедленный ответ, когда бербаланг получает урон от атаки; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Бербаланг может отразить полученный урон на одну из своих копий. Все эффекты и вторичные атаки тоже переносятся на копию. Этот урон, полученный копией, считается уроном психической энергией.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 16 (+8)	**Лов** 22 (+11)	**Мдр** 13 (+6)
Тел 14 (+7)	**Инт** 14 (+7)	**Хар** 15 (+7)

Тактика бербаланга

Захваченный врасплох бербаланг сразу использует *призыв копии*, а при встрече с несколькими противниками он может породить сразу вторую и третью копию, потратив стандартное и действие и действие движения. Если он слышит приближение врага, то создаст копии заранее. Копии маневрируют вокруг врагов, пытаясь получить преимущество от *скрытой атаки бербаланга*.

Когда бербаланг становится раненым, он поочерёдно использует *поглощение копии* и *жертвоприношение*. Опасаясь смерти, он отступает, прикрываясь копиями.

Знание о бербаланге

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Бербаланги пожирают плоть мёртвых гуманоидов. Для них не играет роли, умерла ли жертва только что или много веков тому назад.

Сл 25: Бербаланги поглощают воспоминания съеденных трупов и переживают значительную часть этих воспоминаний во время сна. Это поглощение чужих воспоминаний даёт бербалангу необходимую ему пищу. Кое-где есть деревушки, в которых мёртвых не хоронят, а отдают проживающему там бербалангу в качестве выполнения своей части сделки, заключённой деревенскими старейшинами. Если в деревне долго нет смертей, то кидают жребий, выбирая, кого принести в жертву.

Примеры сцен

Бербаланги — одиночки, но иногда они разделяют свои логова с другими обитателями склепов.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)

- ✦ 1 бербаланг (одиночный налётчик 10 уровня)
- ✦ 1 бормочущий ротовик (контроллер 10 уровня)
- ✦ 1 скелет охранник могил (громила 10 уровня)

ANNE STOKES

BOAR (КАБАН)

ЭТИХ ДИКИХ РОДИЧЕЙ ДОМАШНИХ СВИНЕЙ можно найти в любой дикой местности, от холодных пустошей до тропических дождевых лесов. Разъярившись, они становятся всеразрушающими бездумными животными.

Жуткий кабан	**Громила 6 уровня**
Большой природный зверь (скакун)	Опыт 250
Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2 **Хиты** 85; **Ранен** 42; смотрите также *предсмертный удар* **КД** 17; **Стойкость** 21, **Реакция** 17, **Воля** 16 **Скорость** 8	
Клыки (стандартное; неограниченный)	
+9 против КД; урон 1d10 + 4 или 1d10 + 9 лежащей цели.	
Предсмертный удар (когда хиты уменьшены до 0)	
Жуткий кабан совершает атаку клыками.	
Бешеный бросок (когда на кабане едет дружественный всадник не ниже 6 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**	
При атаке в броске кроме атаки в броске всадника жуткий кабан совершает атаку клыками; смотрите также *яростный бросок*.	
Яростный бросок	
Когда жуткий кабан совершает атаку в броске, его атака клыками при попадании причиняет дополнительно 5 урона, толкает цель на 2 клетки и сбивает цель с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —	
Сил 19 (+7) **Лов** 10 (+3) **Мдр** 9 (+2)	
Тел 15 (+5) **Инт** 2 (-1) **Хар** 8 (+2)	

Тактика жуткого кабана

Жуткий кабан начинает сражение с *яростного броска*, стремясь сбить противника с ног. Существо сражается яростно, и бьётся до смерти.

Примеры сцен

Кабаны живут небольшими стадами. Приручённых диких кабанов можно найти среди самых разнообразных гуманоидов.

Сцена 5 уровня (опыт 1 150)

- ✦ 1 жуткий кабан (громила 6 уровня)
- ✦ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5 уровня)
- ✦ 4 орка берсерка (громила 4 уровня)

Громоярый кабан	**Громила 15 уровня**
Большой фейский зверь	Опыт 1 200
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +8 **Хиты** 182; **Ранен** 91 **КД** 27; **Стойкость** 29, **Реакция** 20, **Воля** 20 **Скорость** 8	
Клыки (стандартное; неограниченный)	
+18 против КД; урон 2d8 + 7 или 3d8 + 7 в раненом состоянии.	
Предсмертный удар (когда хиты уменьшены до 0)	
Громоярый кабан совершает атаку клыками.	
Громоярость (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**	
Ближняя вспышка 2; +17 против Стойкости; урон звуком 2d8 + 6 и цель сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель не сбивается с ног.	
Громовой бросок ✦ **Звук**	
Громоярый кабан причиняет при атаке в броске дополнительно 10 единиц урона звуком.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —	
Сил 24 (+14) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 12 (+8)	
Тел 22 (+13) **Инт** 5 (+4) **Хар** 9 (+6)	

Тактика громоярого кабана

Этот кабан вступает в сражение с *громового броска* и он как можно чаще использует *громоярость*. Убегая от кабана, жертва скорее всего пробудит в нём инстинктивный гнев, и кабан погонится за убегающей жертвой невзирая на провоцированные атаки.

Знание о кабане

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 15: Жуткие кабаны — всеядные животные, бродящие по пустошам самых разнообразных климатических зон, но иногда гуманоиды приручают их для использования в сражениях. Сложно приручить жуткого кабана, и даже после приручения он остаётся опасным.

Магия Сл 20: Громоярые кабаны происходят из Страны Фей. Они слишком дикие для приручения, но хитрые феи иногда держат их поблизости и умудряются засылать их в бой.

JIM NELSON

Бодак (бодак)

БОДАКИ — БЕССЕРДЕЧНЫЕ СУЩЕСТВА, УБИВАЮЩИЕ ради убийства, исполняющие лишь свои желания и желания своих ещё более жестоких хозяев.

Бодак бродяга **Соглядатай 16 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 400

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Болезненный взгляд (Взгляд, Некротическая энергия, Страх) аура 5; существо в ауре, совершающее рукопашную или дальнобойную атаку по бодаку бродяге, получает урон некротической энергией 5 до совершения атаки и получает штраф -2 к броску атаки.
Хиты 124; **Ранен** 62
КД 29, **Стойкость** 29, **Реакция** 27, **Воля** 29
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение; бодак бродяга, получивший урон излучением, не может ослаблять цель до конца своего следующего хода.
Скорость 6

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+21 против КД; урон 1d6 + 5 плюс урон некротической энергией 2d6 и цель становится ослабленной до конца следующего хода бодака бродяги.

Смертельный взгляд (стандартное; на сцену) ✦ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +19 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты уменьшаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1d6 + 6 и теряет 1 исцеление.

Призрачная форма (стандартное; неограниченный)

Бодак бродяга становится невидимым и получает свойства «неосязаемый» и «фазирующийся». В призрачной форме он может только перемещаться и может вернуться к обычному состоянию свободным действием.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Сил 21 (+13) **Лов** 19 (+12) **Мдр** 15 (+10)
Тел 22 (+14) **Инт** 6 (+6) **Хар** 23 (+14)

Тактика бодака бродяги

Бодак бродяга незримо приближается к врагам, используя *призрачную форму*. После этого он ждёт возможность получения боевого превосходства. Когда бодак будет готов напасть, он принимает обычную форму и пытается ослабить врага ударом. Он использует *смертельный взгляд* на первом же враге, которого ослабит.

Бодак похититель **Солдат 18 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) **Опыт** 2 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Болезненный взгляд (Взгляд, Некротическая энергия, Страх) аура 5; существо в ауре, совершающее рукопашную или дальнобойную атаку по бодаку похитителю, получает урон некротической энергией 5 до совершения атаки и получает штраф -2 к броску атаки.
Хиты 175; **Ранен** 87
КД 31; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение; бодак похититель, получивший урон излучением, не может ослаблять цель до конца своего следующего хода.
Скорость 5

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Оружие**

+23 против КД; урон 1d12 + 6 (критический 2d12 + 18) плюс урон некротической энергией 1d8 и цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Смертельный взгляд (стандартное; на сцену) ✦ **Взгляд, Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; нацеливается на живое существо; +20 против Стойкости; если цель ослаблена, то её хиты уменьшаются до 0; в противном случае цель получает урон некротической энергией 1d6 + 6 и теряет 1 исцеление.

Пьющий смерть ✦ Исцеление

Если в пределах 5 клеток от бодака похитителя хиты живого существа опускаются до 0, похититель получает бонус +1 к броскам атак до конца его следующего хода, а также 15 временных хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Сил 22 (+15) **Лов** 21 (+14) **Мдр** 16 (+12)
Тел 23 (+15) **Инт** 10 (+9) **Хар** 23 (+15)

Снаряжение латный доспех, секира

Тактика бодака похитителя

Бодак похититель орудует в сражении своей секирой и получает преимущество от своего *смертельного взгляда*. Иногда бодак похититель убивает союзных миньонов, чтобы получить выгоду от таланта *пьющий смерть*.

Знание о бодаке

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Магия Сл 20: Бодаки — это гуманоидная нежить с сильными связями с Царством Теней. У них такой страшный взгляд, что они могут им убить.

Религия Сл 30: Когда ночной ходок убивает гуманоида, он может совершить ритуал и превратить тело и дух убитого существа в бодака. После этого бодак выполняет всю работу для ночного ходока.

Примеры сцен

Порабощённые бодаки работают вместе с другими теневыми существами и с нежитью.

Сцена 18 уровня (опыт 10 000)

- 2 бодака похитителя (солдат 18 уровня)
- 1 камбион маг адского пламени (артиллерия 18 уровня)
- 2 умертвия резни (громила 18 уровня)

JORGE MOLINA

BONECLAW (КОСТЕЛАП)

КОСТЕЛАПЫ ЭТО НЕЖИТЬ, СОЗДАННАЯ ПРИ ПОМОЩИ магии для охоты и убийства. Личи, жрецы Оркуса, некроманты шадар-кай и прочие злодеи используют их в качестве охранников и посредников. Их когти постоянно удлиняются и укорачиваются, иногда достигая в длину 3 метров и более.

Костелап	**Солдат 14 уровня**
Большой теневой оживлённый (нежить)	Опыт 1 000
Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение **Хиты** 136; **Ранен** 68; смотрите также *некротический импульс* **КД** 30; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 25 **Иммунитет** болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение **Скорость** 8	
Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 3; +20 против КД; урон 1d12 + 6.	
Некротический импульс (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**	
Ближняя вспышка 10; союзная нежить во вспышке восстанавливает 10 хитов, а враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.	
Неустанный оппортунист	
Если костелап попадает провоцированной атакой, то он может совершить в этот ход ещё одну провоцированную атаку против той же самой цели.	
Угрожающая досягаемость	
Костелап может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах его досягаемости (3 клетки).	
Мировоззрение Злое **Языки** Общий **Навыки** Запугивание +16, Скрытность +18 **Сил** 17 (+10) **Лов** 23 (+13) **Мдр** 12 (+8) **Тел** 16 (+10) **Инт** 10 (+7) **Хар** 18 (+11)	

Тактика костелапа

Костелап пронзает врагов когтями, а его угрожающая досягаемость не даёт врагам убегать.

Знание о костелапе

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Религия Сл 20: Костелапы — это созданная другими разумная нежить, которой нравится охотиться и убивать живых существ.

Магия Сл 25: Костелапы создаются тёмным ритуалом, связывающим сильную злую душу с особым образом подготовленной смесью костей и плоти нежити. Этот ритуал бережно охраняется горсткой личей и некромантов. Те, кто хотят узнать о создании костелапов, используют переговоры, шпионаж и даже военные действия.

Религия Сл 30: Несмотря на слухи о том, что первый костелап был создан сильным личем, служащим Векне, на самом деле он был создан на шабаше сто лет назад ночной каргой по имени Григварта. Она придумала ритуал, объединяющий плоть и кости огров с захваченными душами они. Несмотря на то, что исходный материал может быть разным, ритуал всегда один и тот же.

Магия Сл 35: Григварта обменяла секрет создания костелапов на почёт и уважение. В настоящее время множество существ находятся у неё в долгу, получив секрет создания костелапов.

Примеры сцен

Костелапов можно встретить в любом окружении, но они всегда служат злу. Они выступают в роли охранников, солдат и даже наёмных убийц.

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)

- ✦ 2 костелапа (солдат 14 уровня)
- ✦ 1 лич (элитный контроллер 14 уровня)
- ✦ 1 защитный охранник (солдат 14 уровня)

DAVE ALLSOP

BULETTE (БУЛИТ)

БУЛИТЫ, ТЯЖЕЛО ЗАЩИЩЁННЫЕ ХИЩНИКИ, прорываются сквозь землю в поисках пищи. Удовлетворив свой аппетит, они снова уходят под землю.

Булит **Элитный налётчик 9 уровня**
Большой природный зверь Опыт 800

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение, чувство вибрации 20
Хиты 204; **Ранен** 102; смотрите также *второе дыхание*
КД 27; **Стойкость** 26, **Реакция** 21, **Воля** 21
Спасброски +2
Скорость 6, копая 6; смотрите также *подкоп*
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

Перед совершением укуса булит может совершить прыжок в длину с места (свободным действием) не провоцируя при этом атаки; +14 против КД; урон 2d6 + 7 или 4d6 + 7 лежащей цели.

Гейзер (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 2; булит выбрасывает при появлении из-под земли камни и грязь; +13 против КД; урон 1d6 + 7.

Подкоп (движение; неограниченный)

Булит перемещается со своей скоростью копания неглубоко под поверхностью земли, избегая провоцированных атак при проходе под клетками других существ. Когда булит оказывается под пространством существа Среднего или меньшего размера, он нападает на это существо: +8 против Стойкости; при попадании цель сбивается с ног.

Разрывание земли

Клетки, в которых булит поднимается на поверхность и в которых он уходит под землю, становятся труднопроходимой местностью.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Булит тратит исцеление и восстанавливает 51 хит. Он также получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Атлетика +16, Выносливость +15
Сил 24 (+11) **Лов** 13 (+5) **Мдр** 12 (+5)
Тел 22 (+10) **Инт** 2 (+0) **Хар** 8 (+3)

Тактика булита

Булит скрывается под землёй и использует чувство вибрации для обнаружения добычи. Для начала он *подкапывается* под врага, сбивая его с ног, после чего выходит на поверхность, используя *гейзер*. После этого он тратит единицу действия и кусает ближайшую лежащую ничком цель. Став раненым, булит уходит под землю и использует *второе дыхание*.

Жуткий булит **Элитный налётчик 18 уровня**
Огромный природный зверь Опыт 4 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение, чувство вибрации 20
Хиты 360; **Ранен** 180; смотрите также *второе дыхание*
КД 36; **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 29
Спасброски +2
Скорость 8, копая 8; смотрите также *подкоп*
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

Перед совершением укуса жуткий булит может совершить прыжок в длину с места (свободным действием) не провоцируя при этом атаки; +23 против КД; урон 2d8 + 10 или 4d8 + 10 лежащей цели.

Гейзер (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 2; жуткий булит выбрасывает при появлении из-под земли камни и грязь; +22 против КД; урон 1d8 + 10.

Подкоп (движение; неограниченный)

Жуткий булит перемещается со своей скоростью копания неглубоко под поверхностью земли, избегая провоцированных атак при проходе под клетками других существ. Когда булит оказывается под пространством существа Большого или меньшего размера, он нападает на это существо: +17 против Стойкости; при попадании цель сбивается с ног.

Разрывание земли

Клетки, в которых жуткий булит поднимается на поверхность и в которых он уходит под землю, становятся труднопроходимой местностью.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Жуткий булит тратит исцеление и восстанавливает 90 хитов. Он также получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Атлетика +24, Выносливость +23
Сил 30 (+19) **Лов** 15 (+11) **Мдр** 18 (+13)
Тел 28 (+18) **Инт** 5 (+6) **Хар** 12 (+10)

Знание о булите

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Булитов иногда называют «земляными акулами». Они обитают в пещерах под землёй, а иногда и над землёй. Они редко закапываются глубже пары десятков метров.

Примеры сцен

Булиты — одиночные существа, но известны случаи, когда они выходили на поверхность и присоединялись к уже идущим сражениям.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)

✦ 1 булит (элитный налётчик 9 уровня)
✦ 3 тролля (громила 9 уровня)

BEN WOOTTEN

CAMBION (КАМБИОН)

КАМБИОНЫ ЭТО ПОТОМКИ ДЬЯВОЛОВ и развращённых или неосмотрительных смертных, унаследовавшие худшие черты обоих родителей.

Камбион адский меч **Громила 8 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 350

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 20; **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 21
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

+10 против КД; урон 1d10 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Ураганный бросок

Когда адский меч атакует врага в броске, он может совершить атаку двуручным мечом по всем врагам в пределах досягаемости в конце броска.

Ликующий прилив сил

Камбион адский меч получает по 5 временных хитов каждый раз, когда делает врага раненым и когда опускает хиты врага ниже 1.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Атлетика +13, Запугивание +14
Сил 20 (+9) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 16 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 10 (+4) **Хар** 21 (+9)

Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Тактика адского меча

Камбион адский меч врезается в группу врагов и использует *ураганный бросок*. После этого он сосредотачивается на том противнике, которого посчитает слабее других, надеясь убить цель или хотя бы сделать её раненой, чтобы получить преимущество от *ликующего прилива сил*.

Камбион маг адского пламени **Артиллерия 18 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 2 000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 130; **Ранен** 65
КД 30 (34 против дальнобойных атак); **Стойкость** 27, **Реакция** 30 (34 против дальнобойных атак), **Воля** 32
Сопротивляемость 15 огню
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+20 против КД; урон 1d8 + 2.

Луч адского пламени (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; +22 против Реакции; урон огнём 2d8 + 8 и цель сбивается с ног.

Горение души (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +22 против Реакции; урон огнём 1d10 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Покров души

Мага адского пламени защищает мистическая энергия, предоставляя бонус +4 к КД и Реакции от дальнобойных атак (уже учтено в параметрах).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Магия +20, Обман +22, Переговоры +22
Сил 14 (+11) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 19 (+13)
Тел 16 (+12) **Инт** 22 (+15) **Хар** 27 (+17)

Снаряжение мантия, посох

Тактика мага адского пламени

Маг адского пламени нацеливается на врагов *лучом адского пламени*, сбивая их с ног и помогая союзникам получить боевое превосходство. Против сбившихся в кучу врагов маг адского пламени использует *горение души*.

Знание о камбионе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Есть камбионы, рождённые человеческими матерьми и выросшие злобными детьми этого мира, а другие камбионы рождены суккубами и другими дьяволами, и воспитаны они в Девяти Адах.

Примеры сцен

Дьявольские камбионы часто служат телохранителями, помощниками или советниками злых существ, таких как дьяволы.

Сцена 8 уровня (опыт 1 800)
- ✦ 4 камбиона адских меча (громила 8 уровня)
- ✦ 1 суккуб (контроллер 9 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 400)
- ✦ 2 камбиона мага адского пламени (артиллерия 18 уровня)
- ✦ 1 знатный ракшас (контроллер 19 уровня)
- ✦ 2 камнеогненных громилы (солдат 18 уровня)

ANNE STOKES

CARRION CRAWLER (ПОЛЗУЩИЙ ПАДАЛЬЩИК)

ПОЛЗУЩИЕ ПАДАЛЬЩИКИ ПИТАЮТСЯ ТРУПАМИ, но не всегда ограничиваются мертвечиной. Это агрессивные существа с парализующими щупальцами.

Ползущий падальщик **Контроллер 7 уровня**
Большой искажённый зверь Опыт 300

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 81; **Ранен** 40
КД 20; **Стойкость** 19, **Реакция** 18, **Воля** 17
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Щупальца (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +10 против Стойкости; урон 1d4 + 5, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски, совершаемые от парализующих щупалец ползущего падальщика получают штраф -2.

Укус (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1d10 + 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 14 (+5)
Тел 17 (+6) **Инт** 2 (-1) **Хар** 16 (+6)

Тактика ползущего падальщика

Ползущие падальщики (любого размера) охраняют свою пищу и яростно нападают на незваных гостей. У падальщиков нет тактики, но они инстинктивно сосредотачиваются на одном-двух противниках, полагаясь на свои щупальца. Обычно ползущие падальщики кусают только ошеломлённые цели.

Знание о ползущем падальщике

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Ползущие падальщики могут быть результатом экспериментов безумного волшебника. Они питаются падалью (отсюда и происходит их название), но нападают на всех, кто придёт на их кормовые угодья.

Сл 25: Ползущие падальщики откладывают яйца в трупах или кучах отбросов. После вылупления наружу выбираются сотни крошечных падальщиков, начинающих поедать друг друга. К счастью их яд в это время слишком слаб, чтобы кому-нибудь повредить, а до взрослого состояния доживают считанные единицы.

Примеры сцен

Гуманоиды и искажённые существа часто используют ползущих падальщиков для уничтожения отходов. Кое-кто даже делает из ползущих падальщиков верховых и сторожевых животных.

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- ✦ 2 ползущих падальщика (контроллер 7 уровня)
- ✦ 3 отиджа (солдат 7 уровня)

Громадный ползущий падальщик **Элитный контроллер 17 уровня**
Огромный искажённый зверь Опыт 3 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 332; **Ранен** 166; смотрите также *шквал щупалец*
КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 29
Спасброски +2
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)
Единицы действия 1

Щупальца (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 3; +20 против Стойкости; урон 2d4 + 7, цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). Цель также подтягивается на 1 клетку. *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски, совершаемые от парализующих щупалец громадного ползущего падальщика получают штраф -5.

Укус (стандартное; неограниченный)

+22 против КД; урон 2d8 + 7.

Шквал щупалец (стандартное; на сцену; перезаряжается когда в первый раз станет раненым) ✦ **Яд**

Ближняя волна 3; +20 против Стойкости; урон 1d4 + 5, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится не обездвиженной, а ошеломлённой (спасение оканчивает). Спасброски, совершаемые от парализующих щупалец громадного ползущего падальщика получают штраф -5.

Угрожающая досягаемость

Громадный ползущий падальщик совершает провоцированные атаки по всем врагам в пределах досягаемости (3 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 25 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 16 (+11)
Тел 22 (+14) **Инт** 4 (+5) **Хар** 18 (+12)

DAVID GRIFFITH

CHIMERA (ХИМЕРА)

У ХИМЕР НАБЛЮДАЕТСЯ ЛЮБОВЬ К СОКРОВИЩАМ и заполнению пещер костями убитых жертв, свойственная драконам. Они прекрасно чувствуют себя в любом климате, если будет достаточно много пищи.

Химера **Элитный громила 15 уровня**
Большой природный магический зверь Опыт 2 400

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; всестороннее зрение, тёмное зрение
Хиты 366; **Ранен** 183; смотрите также *выдох от ранения*
КД 27; **Стойкость** 29, **Реакция** 23, **Воля** 24
Сопротивляемость 10 огонь
Спасброски +2
Скорость 6, летая 10 (неуклюже), дальний перелёт 15
Единицы действия 1

Укус льва (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 2d8 + 7.

Бросок барана (стандартное; неограниченный)

Химера совершает атаку в броске; +19 против КД; урон 1d10 + 11, цель толкается на 1 клетку или сбивается с ног.

Тройная угроза (стандартное; неограниченный)

Химера совершает три следующих рукопашных атаки, по одной на каждую цель:
Укус льва +18 против КД; урон 2d8 + 7.
Укус дракона +18 против КД; урон 3d6 + 7.
Бодание барана +18 против КД; урон 1d10 + 7 и цель сбивается с ног.

Дыхание дракона (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +16 против Реакции; урон 2d6 + 3 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненой; на сцену)

Химера перезаряжает и тут же использует *дыхание дракона*.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Общий
Сил 24 (+14) **Лов** 17 (+10) **Мдр** 14 (+9)
Тел 23 (+13) **Инт** 5 (+4) **Хар** 17 (+10)

Тактика химеры

Химера начинает сражение с *броска барана*. После этого химера размещается так, чтобы использовать таланты *тройная угроза* и *дыхание дракона*. Когда химера в первый раз использует *тройную угрозу*, она тратит единицу действия на то, чтобы использовать её в этом ходу ещё раз. Химера повторно использует *дыхание дракона* когда впервые станет раненой, нацеливаясь на ближайшую и самую большую при этом группу врагов.

Знание о химере

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Химеры — это воинственные хищники, обитающие в пещерах и совершающие набеги в сельскую местность для добычи пропитания. Несмотря на наличие трёх голов, химеру нельзя назвать очень уж умной.

Сл 25: Несмотря на низкий интеллект, из химер получаются хорошие охранники и верховые животные.

Обычно одна из голов химеры напоминает голову красного дракона, хотя встречаются головы и других цветных драконов. Тип урона, причиняемый оружием дыхания химеры, а также её сопротивляемость зависят от цвета головы дракона (например, голова чёрного дракона причиняет урон кислотой).

Примеры сцен

Химеры часто встречаются парами и троицами. Хитрые существа часто обучают химер и делают из них домашних животных или охранников.

Сцена 15 уровня (опыт 6 000)
- ✦ 2 химеры (элитный громила 15 уровня)
- ✦ 2 холмовых великана (громила 13 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 400)
- ✦ 1 химера (элитный громила 15 уровня)
- ✦ 1 азер бригадир (контроллер 17 уровня)
- ✦ 6 азеров воинов (миньон 17 уровня)

JAMES ZHANG

CHOKER (ДУШИТЕЛЬ)

ДУШИТЕЛИ — СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА С ДЛИННЫМИ щупальцевидными руками, ищущие трупы для пропитания и добычи ценных безделушек.

Пещерный душитель **Соглядатай 4 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 175

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 42; **Ранен** 21
КД 17 (смотрите также *шкура хамелеона*); **Стойкость** 15, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Коготь на щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +9 против КД; урон 1d8 + 3 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться от захвата, получает штраф -4 к проверке.

Удушение (стандартное; неограниченный)

Только против захваченной цели; +9 против Стойкости; урон 1d8 + 3.

Прикрыться телом (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки против Реакции или КД; перезаряжается, когда пещерный душитель совершает успешную атаку *когтём на щупальце* или *удушением*)

Пещерный душитель делает целью захваченную жертву. Душитель не может использовать этот талант для перенаправления атак, совершённых самой жертвой.

Шкура хамелеона (малое; неограниченный)

Пещерный душитель получает покров до начала своего следующего хода. Он не может использовать этот талант во время захватывания существа или находясь в чужом захвате.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Скрытность +10
Сил 17 (+5) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 13 (+3)
Тел 12 (+3) **Инт** 6 (+0) **Хар** 6 (+0)

Тактика пещерного душителя

Этот душитель нападает из укрытия и для полного преимущества использует повышенную досягаемость. Душитель как можно дольше удерживает жертву, используя *прикрыться телом* для защиты, а сам в это время душит добычу.

Фейский душитель **Соглядатай 12 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 700

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 24; **Стойкость** 22, **Реакция** 22, **Воля** 19
Скорость 8 (хождение по лесу), лазая 8 (паучье лазание)

Коготь на щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +17 против КД; урон 2d6 + 4 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться из захвата, получает штраф -4 к проверке. Фейский душитель может захватывать до двух существ одновременно.

Удушение (стандартное; неограниченный)

Против 1 или 2 захваченных существ; +17 против Стойкости; урон 2d8 + 4. Фейский душитель совершает отдельные атаки по всем захваченным целям.

Узы лозы (стандартное; перезарядка ⚅)

Зональная вспышка 3 в пределах 10; лозы, находящиеся поблизости, оживают и ловят врагов фейского душителя; +15 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Прикрыться телом (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки против Реакции или КД; перезаряжается, когда душитель совершает успешную атаку *когтём на щупальце* или *удушением*)

Фейский душитель делает целью захваченную жертву. Душитель не может использовать этот талант для перенаправления атак, совершённых самой жертвой.

Шкура хамелеона (малое; неограниченный)

Фейский душитель получает покров до начала своего следующего хода. Он не может использовать этот талант во время захватывания существа или находясь в чужом захвате.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Скрытность +15
Сил 19 (+10) **Лов** 18 (+10) **Мдр** 13 (+7)
Тел 13 (+7) **Инт** 6 (+4) **Хар** 6 (+4)

Тактика фейского душителя

Это существо скрывается среди деревьев и растительности при помощи *шкуры хамелеона* и нападает когда добыча окажется в пределах досягаемости. При сражении с многочисленными врагами фейский душитель использует *узы лозы*, чтобы удержать как можно больше врагов, а сам душит одну—две цели.

Знание о душителе

При успешной проверке Магии или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Руки и ноги душителя содержат многочисленные узловатые хрящевые соединения, что позволяет им закручиваться почти как щупальцам. Движения душителя гибки и текучи.

Примеры сцен

Душители не водятся с другими соглядатаями, но они разделяют территорию с существами других ролей. Гоблины, гноллы и прочие злые гуманоиды используют душителей в качестве сторожей и убийц, платя им пищей и сокровищами.

Сцена 4 уровня (опыт 950)

- 2 пещерных душителя (соглядатай 4 уровня)
- 3 хобгоблина солдата (солдат 3 уровня)
- 1 хобгоблин заклинатель (контроллер 3 уровня)

IZZY MEDRANO

CHUUL (ЧУУЛ)

ЧУУЛЫ СКРЫВАЮТСЯ В ПОДЗЕМНЫХ ОЗЁРАХ, тихих прудах, влажных пещерах и сточных ямах, терпеливо выжидая добычу.

Чуул **Солдат 10 уровня**
Большой искажённый магический зверь (водный) Опыт 500

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 109; **Ранен** 54
КД 27; **Стойкость** 26, **Реакция** 20, **Воля** 21
Скорость 6, плавая 6

Клешня (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d6 + 6 или 3d6 + 6 обездвиженному существу.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Чуул совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то чуул совершает вторичную атаку по той же цели щупальцами. *Вторичная атака:* +14 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Сеть щупалец ✦ **Яд**

Существо, ударенное провоцированной атакой чуула, становится обездвиженным до конца следующего хода чуула.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь
Сил 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 18 (+9)
Тел 21 (+10) **Инт** 4 (+2) **Хар** 14 (+7)

Тактика чуула

Чуулы скрываются под поверхностью прудов, терпеливо выжидая добычу. В нужный момент они быстро появляются, хватают врага клешнями и парализуют жертву ядовитыми щупальцами.

Безжалостный чуул **Элитный солдат 23 уровня**
Огромный искажённый магический зверь (водный) Опыт 10 200

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Психический стон (Психическая энергия) аура 1; безжалостный чуул постоянно испускает гудящую психическую энергию. Враги в ауре получают штраф -2 к Воле и уязвимость 5 психической энергии.
Хиты 434; **Ранен** 217
КД 39; **Стойкость** 37, **Реакция** 31, **Воля** 33
Спасброски +2
Скорость 7, плавая 7
Единицы действия 1

Клешня (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +30 против КД; урон 2d8 + 8 или 5d8 + 8 обездвиженному существу.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Безжалостный чуул совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то безжалостный чуул совершает вторичную атаку по той же цели щупальцами. *Вторичная атака:* +28 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Психическая приманка (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +29 против Воли; урон психической энергией 2d10 + 3 и цель подтягивается на 5 клеток.

Сеть щупалец ✦ **Яд**

Существо, ударенное провоцированной атакой безжалостного чуула, становится обездвиженным до конца следующего хода безжалостного чуула.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь
Сил 27 (+19) **Лов** 19 (+15) **Мдр** 22 (+17)
Тел 25 (+18) **Инт** 4 (+8) **Хар** 16 (+14)

Тактика безжалостного чуула

Это существо с радостью покидает своё безопасное логово чтобы поохотиться на добычу. Если оно обездвиживает врага, оно тратит единицу действия, чтобы совершить по той же самой цели ещё одну *двойную атаку*. Если оно не может дотянуться до врагов рукопашными атаками, оно использует *психическую приманку* для подтягивания врага.

Знание о чууле

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Чуул пожирает схваченную добычу почти целиком, оставляя лишь мозг существа. Мозги для чуулов невкусны и ядовиты, но они едят всё остальное, не ленясь выискивать кусочки черепа.

Примеры сцен

Чуулы часто живут в поселениях живодёров разума и около них, поедая трупы без мозгов, оставленные иллитидами. Чуулов тренируют и другие чудовища, такие как троглодиты и гримлоки.

Сцена 10 уровня (опыт 2 500)
- ✦ 2 чуула (солдат 10 уровня)
- ✦ 1 фееболотный крокодил (элитный солдат 10 уровня)
- ✦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)

Сцена 23 уровня (опыт 25 500)
- ✦ 1 безжалостный чуул (элитный солдат 23 уровня)
- ✦ 3 кровавых изверга (солдат 23 уровня)

FRANCIS TSAI

COLOSSUS (КОЛОСС)

КОЛОССЫ, ПОДОБНЫЕ ГРОМАДНЫМ ГОЛЕМАМ, служат своим хозяевам. Колосс — это огромная оживлённая статуя, часто гуманоидная по облику и напоминающая бога или другую влиятельную сущность.

Кованый богами колосс **Элитный громила 29 уровня**
Огромный бессмертный оживлённый (механизм) Опыт 30 000

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +26
Подавляющее присутствие (Психическая энергия) аура 5; враги, начинающие ход в ауре, получают урон психической энергией 20.
Хиты 662; **Ранен** 331
КД 43; **Стойкость** 48, **Реакция** 40, **Воля** 45
Иммунитет болезни, сон, страх, яд; **Сопротивляемость** 30 психическая энергия, 30 силовое поле
Спасброски +2
Скорость 10
Единицы действия 1

Силовое оружие (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**, **Силовое поле**

Досягаемость 3; +32 против КД; урон силовым полем 4d12 + 15 и колосс совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +25 против Воли; урон психической энергией 3d6 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода кованого богами колосса.

Оборонительный удар (немедленный ответ, когда враг входит в клетку, соседствующую с кованым богами колоссом; перезарядка ⚄) ✦ **Психическая энергия**

+32 против КД; урон 4d12 + 15 плюс урон психической энергией 3d6 и колосс совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +30 против Стойкости; цель толкается на 5 клеток, сбивается с ног и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Силовой снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Силовое поле**

Дальнобойный 20; +30 против Реакции; урон силовым полем 3d10 + 3 и цель толкается на 5 клеток.

Глас демиурга (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +26 против Воли; урон психической энергией 3d8 + 11 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода кованого богами колосса.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 40 (+29) **Лов** 21 (+19) **Мдр** 34 (+26)
Тел 31 (+24) **Инт** 4 (+11) **Хар** 17 (+17)

Тактика кованого богами колосса

Окружённый несколькими врагами колосс использует *глас демиурга*. Затем он совершает рукопашные атаки, используя *силовой снаряд* только если в пределах досягаемости нет врагов.

Знание о колоссе

При успешной проверке Магии или Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Для создания колосса нужно возвигнуть статую и наделить её эпическим ритуалом «жизнью». Такими силами обладают лишь такие влиятельные сущности как боги и демонические повелители.

Примеры сцен

Самая вличественная статуя города может оказаться самым важным его защитником, громадный идол бога может напасть на тех, кто осквернит храм, или пара таких статуй могут охранять логово другого существа.

Сцена 24 уровня (опыт 32 500)
- ✦ 1 проявление Оркуса (элитный громила 24 уровня)
- ✦ 3 кровавых изверга (солдат 23 уровня)
- ✦ 1 дух пустоты (соглядатай 23 уровня)

Сцена 28 уровня (опыт 66 000)
- ✦ 1 кованый богами колосс (элитный громила 29 уровня)
- ✦ 4 драконорождённых воителя (солдат 26 уровня)

Сцена 29 уровня (опыт 85 000)
- ✦ 1 кованый богами колосс (элитный громила 29 уровня)
- ✦ 3 скорбителя жнеца (солдат 27 уровня)
- ✦ 2 роя теневых воронов (громила 27 уровня)

CARL FRANK

CROCODILE (КРОКОДИЛ)

КРОКОДИЛЫ ЭТО СКРЫТНЫЕ ХЛАДНОКРОВНЫЕ ХИЩНИКИ, обитающие в реках, озёрах, болотах и других водоёмах.

Крокодил тискохват **Солдат 4 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 175

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 58; **Ранен** 29
КД 20; **Стойкость** 19, **Реакция** 14, **Воля** 15
Скорость 6, плавая 8

Укус (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1d8 + 4 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Крокодил тискохват не может *кусать*, пока держит существо в захвате, но он может *сжимать челюсти*.

Сжатие челюстей (стандартное; неограниченный)

Если крокодил тискохват начинает ход с жертвой, схваченной челюстями, он совершает атаку по схваченному существу: +10 против КД; урон 2d8 + 4. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +8
Сил 18 (+6) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 13 (+3)
Тел 18 (+6) **Инт** 2 (-2) **Хар** 7 (+0)

Тактика крокодила тискохвата

Крокодил тискохват ждёт, пока добыча сама подойдёт поближе и только после этого пытается её укусить. В следующих раундах он использует *сжатие челюстей*, отступая к воде действием движения.

WARREN MAHY

Фееболотный крокодил **Элитный солдат 10 уровня**
Огромный фейский зверь (рептилия) Опыт 1 000

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Фейское болото аура 2; для врагов местность в пределах ауры считается труднопроходимой.
Хиты 216; **Ранен** 108
Регенерация 5 (если фееболотный крокодил получает урон огнём, то в его следующий ход регенерация не действует)
КД 28; **Стойкость** 29, **Реакция** 21, **Воля** 24
Спасброски +2
Скорость 6, плавая 8
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 2d8 + 6 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Фееболотный крокодил не может *кусать*, пока держит существо в захвате, но может *сжимать челюсти*.

Сжатие челюстей (стандартное; неограниченный)

Если фееболотный крокодил начинает ход с жертвой, схваченной челюстями, он совершает атаку по схваченному существу: +17 против КД; урон 3d8 + 6. *Промах:* Половина урона.

Проглатывание (стандартное; неограниченный)

Фееболотный крокодил пытается проглотить существо не больше Среднего размера, которое он удерживает и которое находится в раненом состоянии: +15 против Стойкости; цель становится проглоченной. Проглоченная цель находится внутри крокодила, а также становится изумлённой и удерживаемой, пока не перестанет быть проглоченной. У проглоченной цели если линия обзора и линия воздействия только до крокодила, и ни у каких существ нет линии обзора и линии воздействия до проглоченной цели. Из всех атак проглоченная цель может совершать только стандартные. В начале каждого хода фееболотного крокодила проглоченная цель получает урон 10. Когда крокодил умирает, цель перестаёт быть проглоченной и может высвободиться из захвата действием движения, появляясь в пространстве, ранее занимаемом крокодилом.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +12
Сил 22 (+11) **Лов** 15 (+7) **Мдр** 17 (+8)
Тел 20 (+10) **Инт** 5 (+2) **Хар** 8 (+4)

Тактика фееболотного крокодила

Фееболотный крокодил использует ту же тактику что и крокодил тискохват за одним исключением: при первой же возможности он пытается *проглотить* врага.

Знание о крокодиле

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 15: Если существо не высвободится из зубастой пасти крокодила тискохвата, оно обречено на смерть.

Магия Сл 20: Родина фееболотного крокодила находится в Стране Фей, хотя иногда они встречаются и в болотах мира природы. Этот крокодил постоянно пускает в окружающую среду корешки и усики, добывая таким образом пропитание.

Примеры сцен

Крокодилов часто приручают людоящеры и другие обитатели болот.

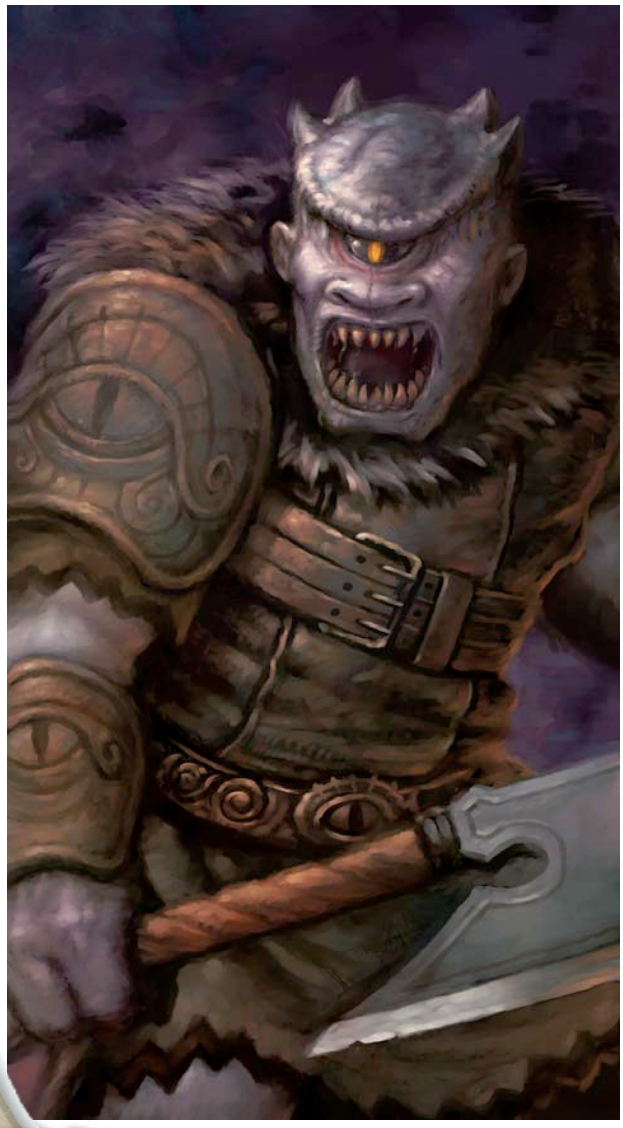
Сцена 4 уровня (опыт 900)

- 1 крокодил тискохват (солдат 4 уровня)
- 3 зеленошкурых охотника (налётчик 4 уровня)
- 1 зеленошкурый стрелок (соглядатай 5 уровня)

CYCLOPS (ЦИКЛОП)

ЦИКЛОПЫ — ЭТО ОДНОГЛАЗЫЕ ВЕЛИКАНЫ, происходящие из Страны Фей. Обычно это слуги владык со злобными целями.

Циклоп страж	**Миньон 14 уровня**
Большой фейский гуманоид	Опыт 250
Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; истинное зрение 6 **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **КД** 27; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 23 **Скорость** 6	
(+) **Боевой топор** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +17 против КД; урон 7.	
Дурной глаз (немедленный ответ, когда рукопашная атака промахивается по циклопу стражу; неограниченный)	
Циклоп страж совершает рукопашную стандартную атаку против атакующего.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский **Сил** 22 (+11) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 17 (+8) **Тел** 20 (+10) **Инт** 11 (+5) **Хар** 11 (+5)	
Снаряжение доспех из шкуры, боевой топор, тяжёлый щит	



Тактика циклопа стража

Циклопы стражи окружают врага, используя досягаемость в свою пользу. После этого они сдвигают ряды и используют *дурной глаз* по всем врагам, пытающимся атаковать их.

Циклоп воин	**Миньон 16 уровня**
Большой фейский гуманоид	Опыт 350
Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6 **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **КД** 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 27, **Воля** 29 **Скорость** 6	
(+) **Боевой топор** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +22 против КД; урон 8.	
Дурной глаз (немедленный ответ, когда рукопашная атака промахивается по циклопу воину; неограниченный)	
Циклоп воин совершает рукопашную стандартную атаку против атакующего.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский **Сил** 25 (+15) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13) **Тел** 22 (+14) **Инт** 10 (+8) **Хар** 13 (+9)	
Снаряжение доспех из шкуры, боевой топор, тяжёлый щит	

Тактика циклопа воина

Обычно циклопов воинов нанимают для защиты существ, выполняющих роль артиллерии или контроллеров. Если их подопечного атакуют, они тут же вступают в сражение, используя тактику циклопов стражей.

Циклоп пронзатель	**Артиллерия 14 уровня**
Большой фейский гуманоид	Опыт 1 000
Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +16; истинное зрение 6 **Хиты** 111; **Ранен** 55 **КД** 28; **Стойкость** 28, **Реакция** 25, **Воля** 26 **Скорость** 8	
(+) **Копьё** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 1d10 + 6.	
⚔ **Копьё** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 10/20; +19 против КД; урон 1d10 + 6.	
⚔ **Пронзающий залп** (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**	
Циклоп пронзатель совершает две дальнобойные атаки копьями по двум разным целям, находящимся друг от друга на расстоянии не более 2 клеток; дальнобойный 10; +19 против КД; урон 2d6 + 6 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).	
⚔ **Дурной глаз** (малое; неограниченный)	
Дальность обзор; циклоп пронзатель получает бонус +2 к дальнобойным атакам по цели. Одновременно целью *дурного глаза* может быть только одно существо.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский **Навыки** Атлетика +18 **Сил** 23 (+13) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 19 (+11) **Тел** 21 (+12) **Инт** 10 (+7) **Хар** 12 (+8)	
Снаряжение кожаный доспех, 12 копий (связкой на спине)	

Тактика циклопа пронзателя

Циклоп пронзатель каждый раунд использует *дурной глаз* и мечет копья в одну и ту же цель с безопасного расстояния. При возможности он всегда использует *пронзающий залп*.

HOWARD LYON

Циклоп бродяга **Налётчик 14 уровня**
Большой фейский гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; истинное зрение 6
Насмехающийся глаз аура 10; враги в ауре, совершающие провоцированные атаки по любым целям, получают штраф -5 к броску атаки.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 25, **Воля** 26
Скорость 8

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1d12 + 6.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 20; циклоп бродяга может сделать целью *дурного глаза* одну единственную цель. Каждый раз, когда он совершает шаг от клетки, смежной с целью, он может также переместиться на 2 клетки.

Живость Страны Фей (свободное, когда циклоп бродяга попадает по цели таланта *дурной глаз*; перезарядка ⚅)

Циклоп бродяга получает дополнительное действие движения, которое он должен использовать до конца этого хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский

Сил 23 (+13)	**Лов** 16 (+10)	**Мдр** 19 (+11)
Тел 21 (+12)	**Инт** 10 (+7)	**Хар** 12 (+8)

Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Тактика циклопа бродяги

Циклоп бродяга — ловкий налётчик. Он использует дурной глаз для перемещения между врагами и сбивания их провоцированных атак.

Циклоп рубака **Солдат 16 уровня**
Большой фейский гуманоид Опыт 1 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6
Хиты 158; **Ранен** 79
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 27, **Воля** 29
Скорость 8

Боевой топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +23 против КД; урон 1d12 + 7.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 20; циклоп рубака может сделать целью *дурного глаза* одну единственную цель и получить следующие эффекты:
✦ Если указанная цель промахивается по одному из союзников циклопа рукопашной атакой, циклоп рубака может совершить рукопашную стандартную атаку по этому врагу немедленным ответом.
✦ Если указанная цель уходит за пределы досягаемости циклопа рубаки, он может совершить шаг на 1 клетку навстречу цели немедленным ответом.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский

Сил 25 (+15)	**Лов** 16 (+11)	**Мдр** 20 (+13)
Тел 22 (+14)	**Инт** 10 (+8)	**Хар** 13 (+9)

Снаряжение кольчуга, боевой топор, лёгкий щит

Тактика циклопа рубаки

Циклоп рубака использует *дурной глаз* и стремглав уходит в бой, разрубая врагов на своём пути.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Циклоп ткач сражения	**Налётчик 17 уровня**
Большой фейский гуманоид	Опыт 1 600

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6
Хиты 165; **Ранен** 82
КД 31; **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 29
Скорость 8

Глефа (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 1d10 + 6.

Взмах глефой (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется глефа; ближняя волна 2; +22 против КД; урон 1d10 + 6 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 20; Цель получает штраф -2 к скорости до конца сцены или пока циклоп не использует *дурной глаз* на другой цели.

Передача эффекта (немедленное прерывание, когда циклоп ткач сражения находится под эффектом, оканчивающимся при спасении; на сцену)

Эффект применяется не к циклопу, а к его цели *дурного глаза*.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский

Сил 23 (+14)	**Лов** 18 (+12)	**Мдр** 20 (+13)
Тел 21 (+13)	**Инт** 10 (+8)	**Хар** 12 (+9)

Снаряжение кольчуга, глефа

Тактика циклопа ткача сражения

В начале сражения циклоп ткач сражения использует *дурной глаз* для замедления подвижного врага. При помощи *взмаха глефой* он отталкивает врагов, чтобы можно было перемещаться, не провоцируя атак, а при помощи *передачи эффекта* он может избавляется от одного негативного эффекта.

Циклоп грозовой шаман	**Артиллерия 17 уровня**
Большой фейский гуманоид	Опыт 1 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +17; истинное зрение 6
Хиты 128; **Ранен** 64
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 27
Скорость 8; смотрите также *полёт ветра*

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Оружие**

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2d4 + 4 и урон звуком 1d8.

Сфера бури (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Электричество**

Дальнобойный 20; +20 против Реакции; урон звуком и электричеством 2d8 + 6.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 20; +20 против Стойкости; цель получает уязвимость 5 к звуку и уязвимость 5 к электричеству (спасение оканчивает оба эффекта).

Вспышка бури (стандартное; на сцену) ✦ **Звук**, **Зона**, **Электричество**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; талант создаёт зону, длящуюся до конца сцены. Враги в пределах зоны получает в начале своего хода урон электричеством 2d8. В пределах зоны мгновенно гаснет открытое пламя и оканчивается продолжительный урон огнём.

Полёт ветра (малое; на сцену)

Циклоп грозовой шаман получает скорость полёта 8 (парение) до конца следующего хода. Если он не приземлится до этого момента, он упадёт с высоты.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский

Сил 18 (+12)	**Лов** 16 (+11)	**Мдр** 19 (+12)
Тел 20 (+13)	**Инт** 14 (+10)	**Хар** 15 (+10)

Снаряжение кожаный доспех, посох

Тактика циклопа грозового шамана

Циклоп грозовой шаман пытается с самого начала захватить как можно больше врагов в зону *вспышки бури*, после чего нацеливается на отдельные цели *дурным глазом* и *сферой бури*. В трудной ситуации он использует *полёт ветра* чтобы перелететь в безопасное место или войти в зону *вспышки бури* и использовать её для защиты.

Знание о циклопе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Циклопы — верные подданные фоморов, которых они считают подлинными правителями Страны Фей. Циклопы действительно считают, что фоморы подобны богам. Поэтому циклопы — самые верные союзники фоморов, служащие телохранителями, солдатами и ремесленниками. Эти роли фоморы считают недостойными для себя, но и доверить их первым попавшимся нельзя.

Сл 25: Циклопы — умелые ремесленники и в глубинах Подземья Страны Фей их легендарные старейшины работают не покладая рук, создавая инструменты для своих владык фоморов. Магические кольца, мечи с лезвиями из молний и щиты, способные отразить дыхание дракона — всё это и многое другое циклопы кладут к ногам тех, кого они считают богами.

Сл 30: Иногда циклопы по приказу своих владык приходят в мир природы. При этом они могут выполнять самые разные задачи, но чаще всего они воюют с эльфами и грабят эладринов. Иногда циклопы сотрудничают с дроу. Когда образуются такие союзы, всплывают слухи о древнем соглашении между фоморами и дроу, называемом «Декларацией Эсхатос». Точный текст этого соглашения, если оно вообще существует, никому не известен. Однако как бы там ни было, циклопы иногда помогают дроу в небольших набегах и других мероприятиях.

Сл 35: Циклопы возникли в Стране Фей как отражение огров в мире природы. Говорят, что их создали и обучили фоморы, так же как древние титаны создали великанов и оказали на них своё влияние.

Примеры сцен

Обычно циклопов встречают с другими циклопами и фоморами. Они готовы сотрудничать с другими злыми феями, если это прикажут их тёмные повелители.

Сцена 12 уровня (опыт 3 800)
- ✦ 4 циклопа стража (миньон 14 уровня)
- ✦ 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня)
- ✦ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 000)
- ✦ 2 циклопа ткача сражения (налётчик 17 уровня)
- ✦ 2 громоярых кабана (громила 15 уровня)
- ✦ 1 фомор воин (элитный солдат 17 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 000)
- ✦ 1 циклоп грозовой шаман (контроллер 17 уровня)
- ✦ 2 циклопа ткача сражения (налётчик 17 уровня)
- ✦ 1 химера (элитный громила 15 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 9 600)
- ✦ 2 циклопа рубаки (солдат 16 уровня)
- ✦ 2 циклопа пронзателя (артиллерия 14 уровня)
- ✦ 1 фомор несущий боль (элитный контроллер 19 уровня)

DARK ONE (ТЁМНЫЙ)

ТЁМНЫЕ, ПРОИСХОДЯЩИЕ ИЗ ЦАРСТВА ТЕНЕЙ, ЭТО ХИТРЫЕ и кровожадные существа, носящие чёрные одеяния. Они приходят в мир природы со злобными намерениями, захватывают и узнают всё что можно, скрываясь во тьме.

Тёмный подлец **Налётчик 4 уровня**
Маленький теневой гуманоид Опыт 175

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27; смотрите также *умирающая тьма*
КД 18 (смотрите также *тёмный шаг*), **Стойкость** 15, **Реакция** 17, **Воля** 15
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d4 + 4.

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +9 против КД; урон 1d4 + 4.

Умирающая тьма (когда хиты уменьшены до 0)

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; все цели становятся слепыми (спасение оканчивает). Будучи убитым, тёмный подлец взрывается клочьями тьмы.

Боевое превосходство

Тёмный подлец причиняет дополнительно 1d6 урона рукопашными и дальнобойными атаками всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Тёмный шаг (движение; неограниченный)

Тёмный подлец перемещается на 4 клетки, получает бонус +4 к КД от провоцированных атак и получает боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми он окончит своё перемещение.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Воровство +11, Скрытность +11
Сил 11 (+2) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 14 (+4)
Тел 14 (+4) **Инт** 13 (+3) **Хар** 13 (+3)

Снаряжение чёрное одеяние, 5 кинжалов

Тактика тёмного подлеца

Тёмный подлец не вступает в бой, если только ему не нужно что-то определённое, в случае чего он использует *тёмный шаг,* подходит к врагу и бьёт его в спину.

Тёмный преследователь **Соглядатай 10 уровня**
Маленький теневой гуманоид Опыт 500

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 81; **Ранен** 40; смотрите также *умирающая тьма*
КД 24 (смотрите также *тёмный шаг*), **Стойкость** 21, **Реакция** 24, **Воля** 23
Скорость 6

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+15 против КД; урон 1d8 + 5 (критический 1d8 + 13).

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +15 против КД; урон 1d4 + 5.

Тёмный туман (стандартное; поддержание малым; на сцену) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 4 в пределах 10; создаёт зону тьмы, блокирующей линию обзора (существа с тёмным зрением игнорируют этот эффект).

Умирающая тьма (когда хиты уменьшены до 0)

Ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; все цели становятся слепыми (спасение оканчивает). Будучи убитым, тёмный преследователь взрывается клочьями тьмы.

Боевое превосходство

Тёмный преследователь причиняет дополнительно 2d6 урона рукопашными и дальнобойными атаками всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Тёмный шаг (движение; неограниченный)

Тёмный преследователь перемещается на 4 клетки, получает бонус +4 к КД от провоцированных атак и получает боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми он окончит своё перемещение.

Невидимость (малое; перезарядка ⚁ ⚄) ✦ **Иллюзия**

Тёмный преследователь становится невидимым до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Воровство +15, Скрытность +15
Сил 12 (+6) **Лов** 21 (+10) **Мдр** 14 (+7)
Тел 15 (+7) **Инт** 14 (+7) **Хар** 19 (+9)

Снаряжение чёрное одеяние, 4 кинжала, скимитар

Тактика тёмного преследователя

Тёмный преследователь использует *тёмный туман* для блокирования линии обзора врагов. После этого он использует *невидимость* и перемещается так, чтобы получить боевое превосходство над желаемой целью. Если сражение идёт не в его пользу, он использует *невидимость* ещё раз (при условии что талант перезарядился) и отступает.

Знание о тёмном

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Тёмные живут среди шадар-кай, так же как полурослики находят своё место среди людей, дварфов и эльфов. Тёмные предпочитают жить в домах, хотя бы частично погружённых в землю.

Примеры сцен

Тёмные часто служат шадар-кай и разумной нежити агентами, наёмными убийцами, делегатами, курьерами и шпионами. Их можно встретить среди самых разнообразных обитателей Подземья.

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)

✦ 3 тёмных подлеца (налётчик 4 уровня)

✦ 2 летучих мыши теневых охотника (соглядатай 3 уровня)

✦ 1 запирающее смерть умертвие (контроллер 4 уровня)

DAVE ALLSOP

DEATH KNIGHT
(РЫЦАРЬ СМЕРТИ)

РЫЦАРИ СМЕРТИ ЭТО ВЕЛИКИЕ ВОИНЫ, ставшие нежитью вместо того чтобы встретить свою смерть. Души рыцарей смерти связаны с их оружием, а в дополнение к их прежней боевой удали они получают в своё распоряжение некротические силы.

Доспех и оружие рыцарей смерти те же самые, что они использовали при жизни, но их внешний вид часто превращается в жуткие отражения былых форм. Их доспехи покрыты копотью, нечестивыми рунами и часто украшены окровавленными шипами. Их оружие (содержащее душу рыцаря смерти) сверкает как раньше, но потрескивает от тёмной некротической энергии.

«Рыцарь смерти» это шаблон чудовища, который можно применить к мастерским персонажам. Смотрите в *Руководстве Мастера* правила по созданию новых рыцарей смерти посредством шаблона.

Знание о рыцаре смерти

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Рыцари смерти это скелетообразные воины, сохранившие прижизненные умственные способности и боевые навыки. Они часто ведут другую нежить в бой против живых.

Сл 25: Душа рыцаря смерти хранится в его оружии, способном становится призрачным и проходить сквозь доспех безо всякой помехи. Если забрать у рыцаря смерти его оружие, он станет изумлённым и ослабленным. Духовное оружие рыцаря смерти изумляет и ослабляет всех, кто его держит, пока его хозяин не уничтожен. Если сломать оружие рыцаря смерти, он починит его одним лишь касанием.

Сл 30: Говорят, что ритуал создания рыцарей смерти создал сам Оркус, демонический повелитель нежити. Многие рыцари смерти получили ритуал связавшись с Оркусом и его слугами, хотя некоторые находят этот ритуал другими способами.

Примеры сцен

Рыцари смерти часто ведут нежить в бой против живых.

Сцена 16 уровня (опыт 7 600)

- ✦ 1 человек рыцарь смерти (элитный солдат 17 уровня)
- ✦ 2 упыря из Бездны (налётчик 16 уровня)
- ✦ 2 призрака с мечом (соглядатай 17 уровня)

Сцена 24 уровня (опыт 33 750)

- ✦ 1 драконорождённый рыцарь смерти (элитный солдат 25 уровня)
- ✦ 1 лютая виверна (налётчик 24 уровня)
- ✦ 1 большой огненный череп (артиллерия 24 уровня)
- ✦ 6 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)

Рыцарь смерти (человек воин) **Элитный солдат 17 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Предводитель нежити аура 10; союзная нежить более низкого уровня, находясь в ауре, получает бонус +2 к броскам атаки.
КД 35; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 27
Хиты 264; **Ранен** 132; смотрите также *второе дыхание*
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1

Духовный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+23 против КД; урон 1d8 + 12 плюс урон некротической энергией 5 (+2d6 единиц урона некротической энергией при критическом попадании).

Сдерживающий удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Требуется духовный меч; +23 против КД; урон 1d8 + 12 плюс урон некротической энергией 5 и рыцарь смерти может совершить немедленным прерыванием рукопашную стандартную атаку по цели, если она в свой следующий ход совершит шаг.

Вызов воина (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Требуется духовный меч; +23 против КД; урон 3d8 + 12 плюс урон некротической энергией 5 и цель толкается на 2 клетки. Все враги в пределах 2 клеток от цели становятся помеченными до конца следующего хода рыцаря смерти.

Нечестивое пламя (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +19 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 6d8 + 12 всем живым существам. Нежить в пределах вспышки (включая самого рыцаря смерти) причиняет рукопашными атаками дополнительно 2d6 единиц урона огнём до конца следующего хода рыцаря смерти.

Боевой вызов

Каждый раз, когда рыцарь смерти атакует врага, вне зависимости от результата атаки, рыцарь смерти может пометить цель. Метка длится до конца следующего хода рыцаря смерти. Кроме того, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг, рыцарь смерти совершает по нему рукопашную стандартную атаку (немедленным прерыванием).

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Рыцарь смерти тратит исцеление и восстанавливает 66 хитов. Рыцарь смерти получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 20 (+13)	**Лов** 12 (+9)	**Мдр** 11 (+8)
Тел 18 (+12)	**Инт** 13 (+9)	**Хар** 14 (+10)

Снаряжение латный доспех, духовный меч (длинный меч), лёгкий щит

Тактика человека рыцаря смерти

Этот рыцарь смерти каждый раунд использует *сдерживающий удар* и *боевой вызов*. Если его союзникам угрожает опасность, рыцарь смерти использует *вызов воина* для привлечения на себя атак, тратя при необходимости единицу действия для использования *второго дыхания*. Окружённый многочисленными врагами рыцарь смерти использует *нечестивое пламя*.

Рыцарь смерти (драконорождённый паладин) **Элитный солдат 25 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 14 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Предводитель нежити аура 10; союзная нежить более низкого уровня, находясь в ауре, получает бонус +2 к броскам атаки.
Хиты 373; **Ранен** 186; смотрите также *второе дыхание*
КД 41; **Стойкость** 39, **Реакция** 34, **Воля** 37
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 15 излучение
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1

Духовный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+31 против КД; урон 1d8 + 16 плюс урон некротической энергией 5 (+3d6 единиц урона при критическом попадании).

Доблестный удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Требуется духовный меч; +31 против КД и бонус +1 к броску атаки за каждого соседнего союзника; урон 2d8 + 16 плюс урон некротической энергией 5.

Ужасающая кара (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**, **Страх**

Требуется духовный меч; +31 против КД; урон 3d8 + 16 и цель толкается на 5 клеток и в свой следующий ход не может приближаться ближе к рыцарю смерти.

Божественный вызов (малое; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; цель становится отмеченной до тех пор, пока рыцарь смерти не использует этот талант на другой цели. Если цель совершает атаку, не включающую в качестве цели рыцаря смерти, она получает штраф -2 к броску атаки и урон некротической энергией 14.

Нечестивое пламя (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +27 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 6d8 + 14 всем живым существам. Нежить в пределах вспышки (включая самого рыцаря смерти) причиняет рукопашными атаками дополнительно 2d6 единиц урона огнём до конца следующего хода рыцаря смерти.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Рыцарь смерти тратит исцеление и восстанавливает 93 хита. Рыцарь смерти получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий

Сил 25 (+19)	**Лов** 14 (+14)	**Мдр** 14 (+14)
Тел 15 (+14)	**Инт** 13 (+13)	**Хар** 21 (+17)

Снаряжение латный доспех, духовный меч (длинный меч), тяжёлый щит

Тактика драконорождённого рыцаря смерти

Этот рыцарь смерти каждый раунд использует *божественный вызов* и остаётся рядом с одним или несколькими союзниками для увеличения эффективности *доблестного удара*. Окружённый многочисленными врагами с рукопашным оружием, он использует *ужасающую кару* по самой крепкой с виду цели или *нечестивое пламя* по их большей части. Став раненым, он тратит единицу действия, чтобы использовать *второе дыхание*.

MARC SASSO

Духовное оружие

Ритуал превращения в рыцаря смерти требует, чтобы заклинатель связал свою бессмертную сущность со своим оружием. Если это духовное оружие сломано или уничтожено, то рыцарь смерти может вернуть ему отличное состояние, прикоснувшись малым действием.

Рыцарь смерти становится изумлённым и ослабленным, пока у него в распоряжении нет духовного оружия. Любое существо кроме самого рыцаря смерти становится изумлённым и ослабленным, пока оно несёт духовное оружие.

Духовное оружие теряет свои особые свойства после уничтожения рыцаря смерти.

DEMON (ДЕМОН)

ДЕМОНЫ, ОБЛАДАЮЩИЕ МНОЖЕСТВОМ РАЗЛИЧНЫХ обликов, это живые машины для уничтожения. Они воплощают разрушительную силу хаоса. Всё склонно к распаду и энтропии, но демоны живут для ускорения этого процесса.

Демонам чужды страх и сочувствие. Ненависть и свирепство — вот их идеалы, и только разрушение приносит им удовольствие. Им не нужны планы и системы, они объединяются только в бушующие воинства, а не в страны или легионы. В них нет ничего хитроумного: это не серые кардиналы и не интриганы, не искусители и не дельцы. Несмотря на то, что присутствие демона может подталкивать смертных к порокам, демоны не стремятся склонять других существ ко злу; они с большим удовольствием сжигают их живьём или разрывают на куски.

Иногда влиятельные особи пытаются призвать демонов и подчинить их своей воле, надеясь использовать силу демонов для своих целей. Однако демоны не рады подчиняться чужой воле; когда в разгаре сражения появляется демон, он полон ярости и силы стихий.

Личная власть, богатство, престиж и даже выживание не важны для демонов. Их единственная цель — уничтожить как можно больше, пока не уничтожены они сами. После этого они возрождаются в глубинах Бездны, чтобы продолжить свой путь разрушений.

БАЛОР

Мало какие другие демоны вызывают больше страха чем жестокий балор. Более слабые демоны подчиняются командам балора из страха быть разорванными.

ЗАРОЖДЕНИЕ БЕЗДНЫ

В первые дни творения, даже до начала ужасной войны между богами и предтечами, один бог не понимал смысла разделения власти — он хотел абсолютной власти над зародившейся вселенной. Этот бог, чьё имя произносится лишь шёпотом, искал источник силы, который можно будет использовать для захвата власти над разворачивающимися царствами творения. Где-то в бесконечном пространстве он нашёл искомое оружие в виде крошечного осколка абсолютного зла.

Касание осколка свело бога с ума, развратив его так, что он сам себя не узнавал. Он унёс этот хрустальный осколок в глубины вселенной — в самую нижнюю часть владений предтеч, которая в своё время станет Стихийным Хаосом — и захоронил его здесь.

Зло пустило корни как дурное семя разложения, закапываясь вглубь несформированной материи Стихийного Хаоса и пустило повсюду нечестивые побеги. Разверзлась пропасть, наполненная бесконечной тьмой и отчаянием, поглощающая и материю и свет, оскверняющая всё вокруг себя.

Так зародилась Бездна.

Зло Бездны извратило даже самых мощных предтеч — Демогоргона, Бафомета, Оркуса — и сделало из них подобие истинно разрушительного зла. Безумный бог надеялся сделать этих демонических повелителей оружием в своей завоевательной войне, но они не склонились пред его или чьей бы то ни было ещё волей.

Тогда он покинул Бездну, захватив с собой прочие стихийные силы, но другие боги победили его, сковав навеки в тайном месте, известном только им. Теперь его зовут Скованным Богом или Старшим Стихийным Средоточием. Он желает лишь высвободиться из тюрьмы, нисколько не думая о части мира, которую он непредумышленно создал.

Однако Бездна, гнойная язва под Стихийным Хаосом, существует и по сей день. В её тёмных глубинах зарождаются, проживают короткую жизнь и вновь уходят во тьму демоны. Демонические повелители правят небольшими владениями в Бездне, желая уничтожить богов и их творение. Богиня Лолт скрывается в Ямах Демонической Паутины, искажённая и, возможно, сведённая с ума тем же источником силы, что навредил Скованному Богу и создал первых демонических повелителей.

Где-то за пределами воображения хрустальное Сердце Бездны всё ещё выстукивает неумолимый ритм зла.

ARNIE SWEKEL

Балор	**Элитный громила 27 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (демон)	Опыт 22 000

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +23; истинное зрение 6
Пылающее тело (Огонь) аура 2 (аура 3, когда балор ранен); враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон огнём 10 (урон огнём 20, когда балор ранен).
Хиты 624; **Ранен** 312; смотрите также *предсмертная вспышка*
КД 42; **Стойкость** 46, **Реакция** 39, **Воля** 40
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** 40 огонь, 20 изменчивая (3/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +2
Скорость 8, летая 12 (неуклюже)
Единицы действия 1

Молниевый меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Досягаемость 3; +32 против КД; урон электричеством 2d10 + 10 или урон электричеством 3d10 + 30 при критическом попадании.

Огненный кнут (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 5; +30 против Реакции; урон огнём 3d8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Кроме того, цель подтягивается в свободное пространство по соседству с балором.

Огонь и молния (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**, **Электричество**

Балор совершает атаку *молниевым мечом* и *огненным кнутом*.

Демоническая меткость (свободное, когда балор промахивается атакой; на сцену)

Балор перебрасывает атаку и получает бонус +5 к новому броску.

Предсмертная вспышка (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Огонь**

Балор взрывается вспышкой пламени: ближняя вспышка 10; +29 против Реакции; урон огнём 7d10. *Промах:* Половина урона. Балор и его оружие безвозвратно исчезают.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +20, Обман +20, Проницательность +23

Сил 30 (+23)	**Лов** 19 (+17)	**Мдр** 21 (+18)
Тел 32 (+24)	**Инт** 12 (+14)	**Хар** 14 (+15)

Тактика балора

Бесстрашный балор сосредотачивает атаки на одной цели и не отвлекается ни на что вокруг. Разозлившись на противника, он использует *демоническую меткость*. Балор использует *огненнный кнут* для подтягивания врагов в пределы досягаемости меча. Как только он сможет атаковать обоими оружиями, он тратит единицу действия для повтора этого действия. Балор редко уходит из боя и сражается до смерти.

Знание о балоре

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Балоры подчиняются демоническим повелителям и другим созданиям с огромной властью. Однако есть достаточно влиятельные балоры, ставшие в Бездне князьями, не подчиняющимися никому.

Сл 30: Некоторые балоры скрываются в глубинах мира природы, скованные против своей воли или готовящие нападение на всё живое.

Примеры сцен

Балоры предпочитают компании существ, близких по уровню, но не превышающих их уровень. Иногда они работают парами, но дух соперничества быстро разрывает такие союзы.

Сцена 26 уровня (опыт 54 000)

- ✦ 1 демон балор (элитный громила 27 уровня)
- ✦ 1 громовой циклон (элитная артиллерия 26 уровня)
- ✦ 2 эфрита певца огня (контроллер 25 уровня)

Барлгура

Барлгурами правит жажда крови, утоляемая только в боях, где можно рвать врагов на части одними лишь когтями.

Барлгура	**Громила 8 уровня**
Большой стихийный зверь (демон)	Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54; смотрите также *дикий вой*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите словарь)
Скорость 8, лазая 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1d8 + 6 или 2d8 + 6, если барлгура ранен.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Барлгура совершает две атаки ударом.

Дикий вой (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Барлгура и все союзники в пределах 5 клеток от него получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода барлгуры.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Атлетика +15

Сил 22 (+10)	**Лов** 16 (+7)	**Мдр** 16 (+7)
Тел 18 (+8)	**Инт** 6 (+2)	**Хар** 12 (+5)

Тактика барлгуры

Барлгура бросается в бой, используя против врагов *двойную атаку.*

SAM WOOD (

Знание о барлгуре

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Барлгурам благоволит демонический повелитель Демогоргон, которому нравится их примитивная животная свирепость. Их присутствие в мире природы часто означает наличие скрытого культа самозваного Князя Демонов.

Примеры сцен

Барлгуры часто сражаются вместе с демонопоклонниками, другими демонами и мощными стихийными существами.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)

- 1 демон барлгура (громила 8 уровня)
- 2 гнолла воина с когтями (налётчик 6 уровня)
- 3 гнолла мародёра (громила 6 уровня)
- 2 гнолла знатока охоты (артиллерия 5 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)

- 4 демона барлгуры (громила 8 уровня)
- 2 минотавра воина (солдат 10 уровня)
- 1 минотавр каббалист (контроллер 13 уровня)

Эвистро

Эвистро жаждут устроить резню и буйство на всех планах и мирах, проходя огромными толпами и оставляя за собой одни лишь пустоши.

Эвистро (демон резни) **Громила 6 уровня**
Средний стихийный магический зверь (демон) Опыт 250

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 16; **Стойкость** 18, **Реакция** 14, **Воля** 14
Сопротивляемость 10 изменчивая (1/сцену; смотрите словарь)
Скорость 6

Когти (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1d12 + 5.

Укус (малое; неограниченный)

Только против раненых целей; +8 против КД; урон 1d6 + 5.

Резня

Демон резни получает бонус +1 к рукопашным атакам, если в соседних с целью клетках находится один и более его союзников (+3 если один из этих союзников — другой демон резни). Этот бонус складывается с боевым превосходством.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

Сил 21 (+8)	**Лов** 12 (+4)	**Мдр** 12 (+4)
Тел 20 (+8)	**Инт** 5 (+0)	**Хар** 7 (+1)

Тактика эвистро

Кроме атаки когтями демон резни может кусать раненого врага. Он держится поближе к союзникам, дабы использовать *резню*.

Знание об эвистро

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Эвистро можно призвать ритуалом, известным только демонопоклонникам и некоторым злобным волшебникам. Однако контроль над эвистро очень трудно установить — лучшее, на что их можно использовать, это послать вперёд, чтобы те несли разруху. Известны случаи, когда они оборачивались против своего хозяина.

Примеры сцен

Чаще всего эвистро встречают в стаях среди себе подобных, ведомых другими демонами или в окружении демонопоклонников, призвавших их в мир природы.

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)

- 3 демона эвистро (громила 6 уровня)
- 2 гнолла воина с когтями (налётчик 6 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)

- 4 демона эвистро (громила 6 уровня)
- 1 гарпия (контроллер 6 уровня)

Глабрезу

Глабрезу это хитрые громилы, использующие для убийства всех, кто встретится на пути, не только грубую силу, но и магию.

Глабрезу **Элитный громила 23 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (демон) Опыт 10 200

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +18; истинное зрение 6
Хиты 520; **Ранен** 260; смотрите также *скрытая ярость*
КД 39; **Стойкость** 42, **Реакция** 37, **Воля** 37
Сопротивляемость 20 изменчивая (3/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +2
Скорость 8, летая 8
Единицы действия 1

Клешни (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2d8 + 8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Глабрезу совершает две атаки клешнями. Если обе атаки попадают по одной цели, то она становится захваченной (пока не высвободится), если так захочет глабрезу.

Снаряд из Бездны (малое; неограниченный)

Дальнобойный 10; +24 против Реакции; урон 3d4 + 7.

Богохульное слово (малое; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Воли; урон психической энергией 1d12 + 7 и цель становится изумлённой до конца следующего хода глабрезу.

Слово хаоса (малое; перезарядка ⚅)

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Стойкости; урон 1d12 + 7. Этот урон обходит все виды сопротивляемости.

Скрытая ярость (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Глабрезу телепортируется на 8 клеток, перезаряжает таланты *богохульное слово* и *слово хаоса* и совершает атаку *снарядом из Бездны*, *богохульным словом* или *словом хаоса*.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +19, Магия +23, Обман +19

Сил 26 (+19)	**Лов** 17 (+14)	**Мдр** 14 (+13)
Тел 20 (+16)	**Инт** 24 (+18)	**Хар** 16 (+14)

Тактика глабрезу

В отличие от смертных заклинателей, глабрезу не прячутся за спинами сильных товарищей при накладывании своей мерзкой магии; они устремляются в гущу сражения и колдуют направо-налево с безудержной яростью.

Глабрезу сближается с врагами и использует одновременно *богохульное слово* и *слово хаоса*. После этой стремительной атаки он нападает на самого слабого с виду противника клешнями. Если глабрезу станет раненым, он телепортируется в безопасное место и мечет *снаряды из Бездны* (шары потрескивающей фиолетовой энергии), тратя стандартное действие и действие движения на то, чтобы делать это три раза в раунд.

Знание о глабрезу

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Глабрезу используют свой высокий интеллект, чтобы сеять раздор. Им также нравится подстрекать союзников на ещё более порочные и жестокие поступки.

Сл 30: Когда такие порочные демоны как глабрезу долго находятся в мире природы, вокруг них распространяется порочное влияние. Растительность чахнет, животные умирают, люди начинают болеть, и даже небо темнеет. Порядок восстанавливается только после ухода или смерти демона.

Примеры сцен

Несмотря на то, что глабрезу часто ведут в бой других демонов, из глабрезу получаются посредственные генералы — они ведут своим примером, направляя разрушение в нужную сторону. Гораздо чаще глабрезу призывают в мир природы невероятно мощные злодеи.

Сцена 23 уровня (опыт 25 500)

- 1 демон глабрезу (элитный громила 23 уровня)
- 1 землеветренный губитель (контроллер 23 уровня)
- 2 кровавых изверга (солдат 23 уровня)

Гористро

Гористро это живые осадные орудия, способные уничтожать замки и разорять целые города. Они устремляются вперёд с чудовищным рёвом, уничтожая всё на своём пути.

Гористро **Элитный громила 19 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (демон) Опыт 4 800

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 450; **Ранен** 225; смотрите также *яростное бешенство*
КД 31; **Стойкость** 34, **Реакция** 27, **Воля** 29
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +22 против КД; урон 2d10 + 8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Гористро совершает две атаки ударом.

Топот гористро (немедленный ответ, когда враг, не находящийся в соседней клетке, перемещается в соседнюю с гористро клетку; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅)

Гористро совершает атаку по врагу: +22 против КД; урон 4d8 + 8 и цель сбивается с ног.

Бодающий бросок (стандартное; неограниченный)

Гористро совершает атаку в броске: +23 против КД; урон 3d10 + 8, цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.

Яростное бешенство (немедленный ответ, когда гористро ранен и атакован врагом, находящимся в соседней клетке; неограниченный)

Гористро в ярости бодает врага: +22 против КД; урон 2d8 + 8.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

Сил 27 (+17)	**Лов** 12 (+10)	**Мдр** 17 (+12)
Тел 25 (+16)	**Инт** 6 (+7)	**Хар** 12 (+10)

SAM WOOD

Тактика гористро

Гористро совершает *бодающий бросок* по ближайшему врагу. Оказавшись в сражении, он бьёт *ударом* тех, кто с виду доставит больше всего неприятностей и использует *топот гористро* против подошедших слишком близко врагов. Став раненым, гористро становится ещё опаснее, используя *яростное бешенство* каждый раз, когда его атакуют враги в соседних клетках.

Знание о гористро

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Гористро — избранные слуги Бафомета, Рогатого Лорда (демонического повелителя минотавров). Их очень много в Бездне и Стихийном Хаосе, и так хорошо, что их мало в мире природы.

Примеры сцен

Поклоняющиеся Бафомету минотавры часто призывают гористро из Бездны для охраны своих анклавов и передачи жертвоприношений Рогатому Лорду.

Сцена 18 уровня (опыт 11 800)

- ✦ 1 демон гористро (элитный громила 19 уровня)
- ✦ 2 диких минотавра (громила 16 уровня)
- ✦ 3 упыря из Бездны (налётчик 16 уровня)

Хезроу

Покорные в такой же степени в какой и отвратительные, хезроу верно служат более сильным демонам и тем, кто призвал их и поощряет их разрушительное поведение.

Хезроу **Громила 22 уровня**
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 4 150

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Пагубное зловоние (Яд) аура 2; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки. Когда хезроу ранен, враги в пределах его ауры становятся ещё и ослабленными.
Хиты 255; **Ранен** 127
КД 34; **Стойкость** 36, **Реакция** 32, **Воля** 32
Сопротивляемость 20 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь)
Скорость 6; смотрите также *демонический шаг*

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 2d10 + 9.

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 2d8 + 9.

Объединённая атака (стандартное; неограниченный)

Хезроу совершает одну атаку ударом и одну атаку укусом.

Демонический шаг

Хезроу игнорирует труднопроходимую местность, как бы фазируясь через неё.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +21
Сил 28 (+20) **Лов** 20 (+16) **Мдр** 20 (+16)
Тел 25 (+18) **Инт** 8 (+10) **Хар** 16 (+14)

Тактика хезроу

Хезроу идут в бой, ударяя и кусая врагов, подавляя их при этом своим *пагубным зловонием*.

Знание о хезроу

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Хезроу многочисленны и сильны, но это всё же пушечное мясо, способно сосредотачиваться лишь на простых задачах. Им очень легко угодить, лишь бы было много еды, которую можно убить.

Примеры сцен

Хезроу можно найти рядом с практически любым существом, способным покорить его и удовлетворить жажду разрушений.

Сцена 22 уровня (опыт 21 075)

- ✦ 2 демона хезроу (громила 22 уровня)
- ✦ 1 иерофант смерти (элитный контроллер 21 уровня)
- ✦ 5 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)

Иммолит

Иногда духи умерших демонов, возвращаясь в породившую их Бездну, сплавляются друг с другом. Происходит это само собой, а в результате получается ужасная демоническая сущность, называемая иммолитом.

Иммолит **Контроллер 15 уровня**
Большой стихийный магический зверь (демон, нежить, огонь) Опыт 1200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9
Пылающая аура (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 10.
Хиты 153; **Ранен** 76
КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 24, **Воля** 25
Иммунитет болезни, огонь, яд; **Сопротивляемость** 15 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь); **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 6

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 4; +20 против КД; урон огнём 1d8 + 7 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Пламенный захват (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Иммолит совершает две атаки когтём (смотрите выше) по цели Большого размера и меньше. При попадании цель сдвигается в клетку, соседствующую с иммолитом и становится захваченной (пока не высвободится). Будучи захваченной, цель теряет всю сопротивляемость огню. Иммолит может удерживать этим талантом до пяти существ.

Проклятье смертного пламени (малое; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +18 против Воли; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Могильная сила (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Ближняя вспышка 5; нежить во вспышке (включая иммолита) восстанавливает 5 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 22 (+13) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 15 (+9)
Тел 25 (+14) **Инт** 9 (+6) **Хар** 18 (+11)

Тактика иммолит

Иммолит в начале каждого раунда использует *проклятье смертного пламени* для замедления врагов. После этого он стандартным действием использует *пламенный захват* для затягивания врагов в *пылающую ауру*. Если иммолиту нет нужды перемещаться, он использует ещё одно *проклятье смертного пламени* оставшимся действием движения. Эту тактику он использует в каждом раунде, используя при первой же возможности *могильную силу* для лечения себя и союзников.

Знание об иммолите

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Мало какие демоны презирают живых сильнее иммолитов. Поэтому их часто можно встретить в компании с сильной нежитью, такой как личи и вампиры.

Примеры сцен

Иммолитов часто находят в компании с нежитью, другими демонами или теми и другими.

Сцена 14 уровня (опыт 5 800)

- ✦ 1 демон иммолит (контроллер 15 уровня)
- ✦ 2 демона врока (налётчик 13 уровня)
- ✦ 4 мезzодемона (солдат 11 уровня)
- ✦ 6 стайных упырей (миньон 13 уровня)

Марилит

Этому шестирукому змееподобному кошмару нравится рубить врагов на кусочки мечами, делая это с пугающей простотой и удивительной грацией.

Знание о марилит

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Марилиты одержимы боевыми навыками и у особо яростных врагов они забирают оружие в качестве трофеев, которые они хранят в тайниках — иногда они находятся в глубинах Бездны, а иногда в мире природы.

Марилит **Элитный налётчик 24 уровня**
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 12 100

Инициатива +22 **Чувства** Внимательность +21; тёмное зрение
Хиты 440; **Ранен** 220
КД 38 (42 когда использует *саван стали*); **Стойкость** 36, **Реакция** 35, **Воля** 33
Сопротивляемость 20 изменчивая (3/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

⨁ **Скимитар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +29 против КД; урон 2d10 + 9 (критический 6d10 + 29).

ǂ **Рубящие клинки** (свободное, когда соседний враг промахивается по марилит рукопашной атакой; неограниченный) ✦ **Оружие**

Марилит совершает атаку скимитаром по врагу.

ǂ **Саван стали** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Марилит совершает две атаки скимитарами и использует остальные скимитары для парирования чужих ударов, получая бонус +4 (+1 за каждый скимитар) к КД до начала её следующего хода.

ǂ **Танец оружия** (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненой) ✦ **Оружие**

Марилит совершает шесть атак скимитарами. При каждом попадании марилит совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Запугивание +23, Обман +23, Проницательность +21, Скрытность +25

Сил 28 (+21)	**Лов** 26 (+20)	**Мдр** 19 (+16)
Тел 20 (+17)	**Инт** 14 (+14)	**Хар** 22 (+18)

Снаряжение 6 скимитаров

SAM WOOD

Тактика марилит

Марилит каждый раунд использует *саван стали*, переходя на *танец оружия*, когда ей понадобится переход в новое место или быстрое уничтожение раненого врага. Став раненой, она снова использует *танец оружия* и использует единицу действия для использования *савана стали*.

Примеры сцен

Если янь-ти отказывается поклоняться Зехиру и поступает в услужение Демогоргону или другому демоническому повелителю, они становятся похожими на марилит.

Сцена 23 уровня (опыт 28 700)

- 1 демон марилит (элитный налётчик 24 уровня)
- 4 демона хезроу (громила 22 уровня)

МЕЗЗОДЕМОН

Эти насекомоподобные демоны выбиваются из ряда других демонов. Несмотря на то, что им нравится убивать, больше всего они любят копить сокровища.

Меззодемон **Солдат 11 уровня**
Средний стихийный гуманоид (демон) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 113; **Ранен** 56
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 23
Сопротивляемость 20 яд, 10 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь)
Скорость 6

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется трезубец; досягаемость 2; +18 против КД; урон 1d8 + 5.

Пронзающие зубцы (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +18 против КД; урон 1d8 + 5 продолжительный урон 5 нацеливается только на врагов и цель становится удерживаемой (спасение оканчивает и то и другое). Пока цель удерживается, меззодемон не может совершать атаки трезубцем.

Ядовитое дыхание (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Яд**

Ближняя волна 3; нацеливается на врагов; +16 против Стойкости; урон ядом 2d6 + 3 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Запугивание +11
Сил 20 (+10) **Лов** 15 (+7) **Мдр** 16 (+8)
Тел 17 (+8) **Инт** 10 (+5) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение трезубец

Тактика меззодемона

В отличие от других демонов, меззодемоны являются осторожной пехотой, способной отступить в раненом состоянии или при численном меньшинстве. Они атакуют трезубцем и используют *пронзающие зубцы* для удерживания врагов и причинения им ещё большего урона. Меззодемонам нравится удерживать добычу на месте, выдыхая при этом на неё и ближайших врагов ядовитые испарения.

Знание о меззодемоне

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: В течение эона после зарождения в Бездне меззодемоны (которых иногда называют меззолотами) распространились по всем планам. Они чаще чем другие демоны создают логова и заполняют определённые области вместо бега по континенту разрушительной волной.

Сл 25: Меззодемоны охотятся за золотом и другими ценностями. Из-за этого меззодемоны часто устраиваются на работу и имеют репутацию наёмников.

Примеры сцен

Будучи наёмниками Бездны, меззодемоны служат пехотой на передовой у самых разных богатых существ, даже у тех, что обычно с демонами никак не связаны.

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)

- 2 меззодемона (солдат 11 уровня)
- 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня)
- 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)

ВРОК

Вроки с демоническим ликованием пикируют на жертв и разрывают их на кусочки, безумно крича и наслаждаясь криками жертвы.

Врок **Налётчик 13 уровня**
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 132; **Ранен** 66; смотрите также *споры безумия*
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 23
Сопротивляемость 10 изменчивая (2/сцену; смотрите словарь)
Скорость 6, летая 8; смотрите также *атака с налёта*

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +18 против КД; урон 2d8 + 6.

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Врок пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну атаку когтём в любой точке перемещения. Врок не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Ошеломляющий визг (стандартное; перезарядка ⁞⁞)

Ближняя вспышка 3; глухие существа обладают иммунитетом; +17 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода врока.

Споры безумия (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Ближняя вспышка 2; демоны обладают иммунитетом; +16 против Воли; урон ядом 1d10 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Обман +15, Проницательность +13
Сил 23 (+12) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 15 (+8)
Тел 20 (+11) **Инт** 12 (+7) **Хар** 19 (+10)

Тактика врока

Этот демон до приземления использует *атаку с налёта* для пикирующей атаки на врага. Попав в окружение, он использует *ошеломляющий визг*, а став раненым, *споры безумия*.

Знание о вроке

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: У вроков репутация вероломных существ, часто покидающих вверенный пост и уходящих от одного хозяина к более сильному. Они также любят строить заговоры против вышестоящих, хотя эти планы редко претворяются в жизнь.

Примеры сцен

Вроки сотрудничают с культами демонопоклонников, а иногда с великанами и злыми феями.

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)

- 2 демона врока (налётчик 13 уровня)
- 1 дриада терновая ведьма (элитный контроллер 13 уровня)
- 1 холмовой великан (громила 13 уровня)

DESTRACHAN
(ДЕСТРАЧАН)

ЭТОТ СЛЕПОЙ ЗВЕРЬ БРОДИТ ПО ПОДЗЕМЕЛЬЯМ, полагаясь в обнаружении добычи на другие чувства. Когда дестрачан находит кого-нибудь съедобного, он убивает его сокрушительными звуковыми волнами.

Дестрачан **Артиллерия 9 уровня**
Большой искажённый магический зверь (слепой) Опыт 400

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +11; слепое зрение 10
Хиты 80; **Ранен** 40
КД 22; **Стойкость** 24, **Реакция** 21, **Воля** 20
Иммунитет взгляд
Сопротивляемость 10 звук
Скорость 6, лазая 3

Коготь (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1d8 + 4.

Звуковой импульс (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Дальнобойный 10; +13 против Реакции; урон звуком 2d6 + 5.

Волна рёва (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Ближняя волна 5; +13 против Стойкости; урон звуком 2d6 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Обман +9, Скрытность +13

Сил 18 (+8)	**Лов** 18 (+8)	**Мдр** 14 (+6)
Тел 20 (+9)	**Инт** 7 (+2)	**Хар** 10 (+4)

Тактика дестрачана

Скрытный дестрачан может почуять добычу на расстоянии 10 клеток и предпочитает атаковать с расстояния при помощи *звукового импульса*. Против подошедших близко существ он использует *волну рёва*.

Громогласный дестрачан **Артиллерия 15 уровня**
Большой искажённый магический зверь (слепой) Опыт 1 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +14; слепое зрение 20
Хиты 122; **Ранен** 61
КД 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 27, **Воля** 25
Иммунитет взгляд
Сопротивляемость 15 звук
Скорость 8, лазая 4

Коготь (стандартное; неограниченный)

+20 против КД; урон 1d8 + 6.

Звуковой импульс (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Дальнобойный 10; +19 против Реакции; урон звуком 2d8 + 8.

Волна рёва (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Ближняя волна 5; +19 против Стойкости; урон звуком 2d6 + 8 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Резонанс (стандартное; на сцену) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 2; +19 против Стойкости; урон звуком 2d8 + 8 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель становится изумлённой до конца следующего хода дестрачана.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Обман +12, Скрытность +17

Сил 23 (+13)	**Лов** 20 (+12)	**Мдр** 15 (+9)
Тел 26 (+15)	**Инт** 10 (+7)	**Хар** 11 (+7)

Тактика громогласного дестрачана

Громогласный дестрачан предпочитает рукопашным атакам атаки дальнобойные, используя *резонанс* по подошедшим врагам.

Знание о дестрачане

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Дестрачан может подражать звукам, которые он часто слышит, как-то: естественный шум в пещерах и гортанные звуки других существ. Существо маскирует этими звуками своё перемещение или внушает жертве, что он на самом деле кто-то менее сильный (это требует успешной проверки Обмана).

Примеры сцен

Дестрачанов манит к другим искажённым существам, таким как бормочущие ротовики, грики и чуулы. Дестрачан также может оказаться союзником дроу, гримлоков, карг, медуз, троллей, о́ни, троглодитов и других гуманоидов.

Сцена 9 уровня (опыт 1 950)
- ✦ 2 дестрачана (артиллерия 9 уровня)
- ✦ 2 отродья берсерка (солдат 9 уровня)
- ✦ 1 отродье гру (контроллер 8 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 200)
- ✦ 1 громогласный дестрачан (артиллерия 15 уровня)
- ✦ 2 драйдера клыколорда (громила 14 уровня)
- ✦ 1 жрица дроу (контроллер 15 уровня)
- ✦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

BEN WOOTTEN

DEVIL (ДЬЯВОЛ)

ДЬЯВОЛЫ, ЗЛОБНЫЕ И РАЗВРАЩЁННЫЕ СОЗДАНИЯ, это восставшие слуги богов, ныне живущие в Девяти Адах, одном из самых тёмных доменов Астрального Моря. Дьяволы имеют множество обличий, от коварных бесов до могучих архидьяволов, известных как Владыки Девяти, каждый из которых правит одним из Девяти Адов. Величайшим из них является бог Асмодей, владыка Нессуса, девятого ада. Когда-то давно Асмодей был влиятельным божественным слугой, решившим восстать. Встав во главе армии единомышленников, Асмодей убил своего божественного хозяина. За это предательство он и его последователи были прокляты на чудовищное обличье и их заключили в дымящие руины домена убитого бога.

Дьяволы могут покидать Девять Адов, но для них это очень сложно. При помощи затратной дьявольской магии архидьяволы могут посылать их с заданиями. Путешествия также возможны посредством редких и замаскированных магических порталов (обычно лишь для нескольких особей и то при соблюдении особых условий). Однако большая часть дьяволов, обитающих за пределами Девяти Адов, была призвана злыми смертными, использующими тёмные ритуалы.

Дьяволы жаждут душ смертных; каждая порабощённая дьяволом душа уменьшает власть богов над людьми и усиливает Девять Адов. Дьяволы мучают захваченные души и используют их в качестве топлива для своих адских работ, включающих злобные механизмы и ужасное колдовство. При сборе душ дьяволы яростно соперничают, стараясь заработать уважение и статус в пределах иерархии ада, но всё равно они делают общее дело, собирая души для Девяти Адов. Некоторые дьяволы подталкивают смертных к отдаче души посредством тирании, отчаяния или страха; некоторые уничтожают слуг добрых богов и их работу; третьи искушают и соблазняют смертных при помощи амбиций, желаний, жадности или гордыни.

Давным-давно Асмодей и его вассалы подписали договора со злыми богами. С тех пор дьяволов можно найти в услужении у Бейна, Векны, Груумша, Тиамат и Торога. Дьяволы ценят эти договора, но безрассудным смертным, заключившим договора с дьяволами, не стоит ждать ничего хорошего. Мало кто из таких храбрецов избежал уплаты окончательной цены такой сделки.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ

Бородатых дьяволов, яростных воинов Девяти Адов, используют в качестве охранников и штурмовых отрядов более сильные дьяволы и злые смертные. Это жестокие безжалостные существа, наслаждающиеся сражениями.

Бородатый дьявол (барбазу) **Солдат 13 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 800

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Щупальца на лице аура 1; враги, начинающие ход по соседству с бородатым дьяволом, получают урон 5.
Хиты 129; **Ранен** 64; смотрите также *боевое бешенство*
КД 29; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 23
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Глефа (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +18 против КД; урон 2d4 + 5, цель становится отмеченной до конца следующего хода бородатого дьявола и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 1d6 + 5.

Боевое бешенство

Когда бородатый дьявол находится в раненом состоянии, он получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет рукопашными атаками на 5 единиц больше урона.

Дьявольское взаимодействие

Союзники, находящиеся в соседних с бородатым дьяволом клетках, получают бонус +2 к КД.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +11

Сил 20 (+11)	**Лов** 15 (+8)	**Мдр** 16 (+9)
Тел 17 (+9)	**Инт** 10 (+6)	**Хар** 11 (+6)

Снаряжение глефа

Тактика бородатого дьявола

Бородатый дьявол — прямолинейный рукопашный боец, обученный защищать союзников при помощи *дьявольского взаимодействия.* Когтями он атакует только если лишится глефы.

Знание о бородатом дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

JEAN PIERRE TARGETE

Сл 20: Бородатые дьяволы (также известные как барбазу) относятся к слабым дьяволам, но это жестокие и опасные воины. Глефа бородатого дьявола — это опасное оружие, причиняющее ужасные кровоточащие раны.

Сл 25: Бородатые дьяволы — слуги, а не лидеры, и обычно они служат телохранителями или штурмовыми войсками. Они редко искушают смертных, предпочитая прямолинейное убийство и запугивание.

Примеры сцен

Обычно бородатые дьяволы служат лишь рабочей силой для более сильных дьяволов или злодеев.

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)

- 3 бородатых дьявола (солдат 13 уровня)
- 2 янь-ти метких мучителя (артиллерия 13 уровня)

Костяной дьявол

Костяные дьяволы это безжалостные надсмотрщики, бдительно следящие за тем, чтобы младшие существа повиновались. В девяти Адах они заполняют средний класс надзирателей, отчитывающихся о младших дьяволах, но иногда их можно найти в услужении влиятельных смертных тиранов, надзирающими за рядовыми воинами и выискивающими малейшие признаки неподчинения и некомпетентности.

Обзор девяти адов

Девять Адов — это один из доменов Астрального Моря. Это место окружает чёрный дым, а под этой душной вуалью скрывается огромный вулканический мир, поверхность которого состоит из выжженных пепельных равнин и острых камней. Это Авернус, первый из Девяти Адов, где с бессолнечных небес льёт горячий дождь, а между реками лавы возвышаются железные крепости. Астральные судна, подошедшие слишком близко, проваливаются через небеса Авернуса и приземляются с сильным ударом. Опытный рулевой иногда может договориться о проходе и безопасно высадиться на пепельных равнинах, но единственный верный способ избежать огненной катастрофы — это нахождение астрального влияния реки Стикс и следование за ней между базальтовыми утёсами. Стикс прокладывает извилистый маршрут по Авернусу и в конечном счёте уходит в нижние Ады — каждый из которых является огромной пещерой размером с целый континент.

Авернус, первый Ад, формирует поверхность этого жуткого домена. Его вулканическая поверхность покрыта кровью и остатками от частых сражений. С заполненных дымом небес падают шары огня. Военный гений архидьявол Бэл защищает Авернус и правит им, находясь в возвышающейся железной цитадели.

Огромные железные врата, находящиеся в горной стороне Авернуса, приводят в Дис, второй Ад. Дис это город с железными стенами, раскинувшийся на неровном дне огромной пещеры. Диспатер, правитель этого Ада, это известный и самый предусмотрительный и расчётливый из всех архидьяволов.

Пещера Дис постепенно уходит всё ниже, расширяясь в низкие тягостные своды Минауроса, третьего Ада. С потолка здесь непрерывно идёт маслянистый дождь, а чёрная почва Минауроса это обширное чередование из грязевых равнин, болот и топей, причём некоторые нагреты до кипящего состояния жаром, поднимающимся снизу. Здесь правит змееподобный и чрезвычайно хвастливый архидьявол Мамон.

Флегетон, четвёртый Ад, лежит гораздо ниже предыдущих. Мокрые ступени, вырезанные в почве Минауроса, несколько миль спускаются в огненную пещеру, где воздух колеблется от жара, и потоки лавы льются из вулканических трещин над головой. Здесь правит амбициозная архидьяволша Фиема, хотя настоящим правителем можно считать её жестокого отца Велиала, несмотря на то, что на троне сидит не он.

Стигия лежит на одном уровне с Флегетоном, но на расстоянии многих миль от предыдущего огненного Ада — она находится под Дисом, и их соединяют мрачные лестницы изо льда и железа. Пятый Ад тёмен и холоден. В пещере Стигии находится огромное замёрзшее море с возвышающимися айсбергами. Над морем переливается слабое сине-зелёное полярное сияние, создающее длинные тени. В одном из этих айсбергов находится в заточении архидьявол Левистус, заключённые здесь на веки вечные Асмодеем за предательство.

Дочь Асмодея, дьявольски прекрасная Гласья, правит Малболгом, шестым Адом. Длинные обледенелые каналы спускаются сюда из Стигии сотни миль. Эта пещера освещается зловещими зеленовато-жёлтыми лампами, что висят под потолком как маленькие солнца. Давным-давно Малборг был большим садом, услаждающим взор божества, владевшим этим местом до Асмодея, но сейчас его поверхностная красота не может скрыть глубинного разложения: у осенних деревьев корни выползают на поверхность, в прекрасных белых башнях лежат трупы, искристые пруды заполнены отравленной водой и так далее.

Маладомини, седьмой Ад, это громадный лабиринт из туннелей, каждый несколько миль в ширину. Эти проходы соединяют нижние Ады, включая Малболг, Канию и Нессус. В этих огромных туннелях находятся разрушенные города, заболоченные реки и участки земли, которые доведены добычей ресурсов до полного истощения. Из земли выступает чёрный гной и повсюду летают рои мух. Этим местом правит архидьявол Вельзевул, похожее на слизняка чудовище, лишённое сострадания.

Ледяная Стигия кажется раем по сравнению с Канией, восьмым Адом. Это ещё одно холодное место, заполненное километровыми ледниками так что местный холод может выдержать не каждое существо. Канией правит чертовски привлекательный архидьявол Мефистофель из ледяного дворца, освещённого адским пламенем.

Самые глубокие расщелины Кании спускаются на сотни миль в Нессус, девятый и самый нижний Ад. Это дом деспотичного бога Асмодея, отца всех дьяволов. Нессус — это обширный вертикальный лабиринт разломов, таких больших и таких глубоких, что они выходят в кипящее ядро всего этого проклятого домена. В этих огненных глубинах сокрыты адские города и дьявольские армии.

Костяной дьявол (осилут) **Контроллер (лидер) 17 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 1 600

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Аура страха (Страх) аура 5; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Аура покорности (Исцеление, Очарование) аура 5; костяные дьяволы обладают иммунитетом к этой ауре; любой другой раненый дьявол в ауре в начале своего хода получает 10 единиц урона, а также бонус +4 к броскам атаки и причиняет на 5 единиц больше урона рукопашными атаками до начала его следующего хода. Если дьявол умирает от этой ауры, костяной дьявол восстанавливает 10 хитов.
Хиты 165; **Ранен** 82
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 26, **Воля** 27
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 8, телепортация 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 1d6 + 7.

Ядовитое жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +20 против Стойкости; урон 1d6 + 7 и цель получает продолжительный урон ядом 10 и штраф -4 к Воле (спасение оканчивает и то и другое).

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Костяной дьявол совершает две атаки когтём. Если обе эти атаки попадают по одной цели, костяной дьявол может совершить по этой цели вторичную атаку *ядовитым жалом*.

Дьявольское фокусирование (малое; неограниченный)

Дальнобойный 5; +18 против Воли; цель получает штраф -5 ко всем защитам до конца следующего хода костяного дьявола.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Проницательность +15, Запугивание +18
Сил 25 (+15) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 15 (+10)
Тел 21 (+13) **Инт** 11 (+8) **Хар** 20 (+13)

Тактика костяного дьявола

Костяной дьявол нацеливается на врагов перед атакой *дьявольским фокусированием*, чтобы сделать их более уязвимыми, после чего подавляет их *аурой страха*. При первой же возможности он использует *двойную атаку*. Когда союзники костяного дьявола становятся ранеными, он использует *ауру покорности*, чтобы они лучше сражались.

Знание о костяном дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Костяные дьяволы (также известные как осилуты) — умные и терпеливые существа, которых сложно застать врасплох. Они следят за тем, чтобы младшие дьяволы повиновались старшим и сражались с врагами с должным рвением и кровожадностью. Фанатично преданные своим старшим, костяные дьяволы и в самом деле являются суровыми надзирателями.

Сл 25: Младшие дьяволы ненавидят костяных дьяволов за их жёсткую технику мотиваций. Они окружают себя аурой страха, мешающей врагам нападать на них, а отравленное жало может ещё сильнее сломить волю врага.

Примеры сцен

Костяные дьяволы служат более сильным дьяволам надзирателями, присматривающими за деятельностью младших дьяволов. Иногда небольшие группы костяных дьяволов объединяются и становятся инквизиторами, ведущими колеблющихся в бой.

Сцена 16 уровня (опыт 7 600)
- ✦ 1 костяной дьявол (контроллер 17 уровня)
- ✦ 5 бородатых дьяволов (солдат 13 уровня)
- ✦ 1 камбион маг адского пламени (артиллерия 18 уровня)

Цепной дьявол

Цепным дьяволам, злобным палачам, нравится их роль тюремщиков и мучителей Девяти Адов. Они стремятся захватывать жертв живьём, чтобы страдания поверженного врага продлились на несколько дней.

Цепной дьявол (китон) **Налётчик 11 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 600

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 116; **Ранен** 58
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 19
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 7; смотрите также *танец сражения*

Цепь с шипами (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +16 против КД; урон 2d4 + 7.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Цепной дьявол совершает две атаки цепью с шипами.

Цепи мести (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Цепной дьявол совершает две атаки цепью с шипами.

Адские цепи (стандартное; неограниченный)

+14 против Реакции; цель окутывается цепями и становится удерживаемой (спасение оканчивает). Цепной дьявол может удерживать цепями только одно существо одновременно.

Танец сражения (малое; неограниченный)

Цепной дьявол совершает шаг на 1 клетку.

Танец вызова (немедленное прерывание, когда против цепного дьявола совершается рукопашная атака; перезаряжается после использования *цепей мести*)

Цепной дьявол совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +11
Сил 19 (+9) **Лов** 24 (+12) **Мдр** 15 (+7)
Тел 20 (+10) **Инт** 14 (+7) **Хар** 13 (+6)

Тактика цепного дьявола

Цепной дьявол разрывает врагов ошипованными цепями, используя *адские цепи* для удерживания особо сильных врагов. Если он отказывается от действия движения, то может совершать шаг до и после атаки. Вне своего хода он использует *танец вызова* для уклонения от атак, а став раненым, он использует *цепи мести*.

Знание о цепном дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Цепные дьяволы (также известные как китоны) используют окутывающие их цепи с шипами для ударов по врагам и их удерживания.

Сл 25: Некоторые цепные дьяволы изучают ритуалы, позволяющие им оживлять неприкованные к ним цепи, заставляя их шевелится как змей.

Примеры сцен

Цепные дьяволы сотрудничают с другими дьяволами и существами, позволяющими причинять боль другим.

Сцена 11 уровня (опыт 3 100)
- ✦ 2 цепных дьявола (налётчик 11 уровня)
- ✦ 4 легионных дьявола стража ада (миньон 11 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий священник (контроллер 11 уровня)
- ✦ 4 змееязыких фанатика (миньон 12 уровня)

Ледяной дьявол

Ледяные дьяволы происходят из холодных пустошей Кании, восьмого слоя Девяти Адов. Генералы ада и злые смертные используют их в качестве телохранителей и первоклассный бойцов, и ледяные дьяволы часто ведут младших дьяволов в бой. Однако из них получаются плохие командиры, потому что они презирают слабых дьяволов и считают их пушечным мясом.

Ледяной дьявол (джелюгон) **Солдат 20 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 2 800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Холодная аура (Холод) аура 5; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 195; **Ранен** 97
КД 36; **Стойкость** 33, **Реакция** 31, **Воля** 29
Иммунитет холод; **Сопротивляемость** 20 огонь
Скорость 8

Ледяное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Холод**

Досягаемость 3; +27 против КД; урон холодом 1d12 + 7 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 1d6 + 7.

Замораживающее дыхание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +23 против Стойкости; урон холодом 2d6 + 7 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Леденящая команда (малое; перезарядка ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя вспышка 5; +23 против Воли; цель получает продолжительный урон холодом 5 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Выносливость +23
Сил 25 (+17) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 17 (+13)
Тел 27 (+18) **Инт** 15 (+12) **Хар** 19 (+14)

Снаряжение длинное копьё

Тактика ледяного дьявола

Ледяной дьявол предпочитает вести свои собственные сражения, используя таланты для уничтожения нескольких врагов одним ударом. Он использует *леденящую команду* для обездвиживания передних бойцов, после чего атакует слабые цели при помощи своей большой скорости и досягаемости. Если ледяной дьявол отказывается от действия движения, он повторно использует *леденящую команду*. Благодаря холоду от его копья и *замораживающего дыхания* враги становятся замедленными и не могут убежать.

Знание о ледяном дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Несмотря на то, что лучше всего ледяные дьяволы чувствуют себя в ледяных пустошах Кании, тёплый климат не оказывает на ледяных дьяволов никакого влияния. Куда бы они не пошли, с ними всегда перемещается часть Кании в виде ледяной ауры.

Сл 25: Ледяные дьяволы уважают силу и не терпят слабых и трусливых, как среди союзников, так и среди врагов. При столкновении с несколькими врагами, ледяной дьявол всегда атакует вначале слабых.

Примеры сцен

Ледяные дьяволы объединяются со слабыми дьяволами с большой неохотой.

Сцена 19 уровня (опыт 13 600)
- ✦ 2 ледяных дьявола (солдат 20 уровня)
- ✦ 2 камбиона мага адского пламени (артиллерия 18 уровня)
- ✦ 2 набассу горгульи (соглядатай 18 уровня)

Бес

Бесы служат более сильным дьяволам шпионами и посланниками. Смертные часто совершают сделки с бесами, думая, что слабого дьявола проще контролировать, однако большинство бесов верны Лордам Девяти, а не смертным хозяевам.

Бесы — коварные и опасные проказники. Им нравится когда смертные причиняют вред друг другу.

Бес **Соглядатай 3 уровня**
Крошечный бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 150

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 40; **Ранен** 20
КД 17; **Стойкость** 15, **Реакция** 15, **Воля** 15
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 4, летая 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 0; +7 против КД; урон 1d6 + 1.

Хвостовое жало (стандартное; перезаряжается когда бес использует *исчезновение*) ✦ **Яд**

Досягаемость 0; +8 против КД; урон 1d8 + 3 и бес совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +5 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 5 и штраф -2 к Воле (спасение оканчивает и то и другое).

Исчезновение (стандартное; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Бес становится невидимым до конца своего следующего хода или пока он не атакует.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Магия +9, Обман +9, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 14 (+3)
Тел 16 (+4) **Инт** 16 (+4) **Хар** 16 (+4)

Тактика беса

Бесы неохотно идут в бой. Если сражения не избежать, то бес использует *исчезновение*, становится невидимым и ждёт, пока противник отвлечётся, чтобы можно было атаковать *хвостовым жалом*. Если сражение идёт не в пользу беса и его союзников, бес не считает зазорным убежать из него.

Знание о бесе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Бесы заключают договора со смертными, ищущими магическую силу. Помогая «хозяевам» получать новые заклинания и находить магические предметы, бесы пропитывают силу безумием, заставляющую хозяев совершать злые поступки.

Сл 20: Бесы обладают впечатляющими знаниями о магических вещах. Большую часть информации они получают от других дьяволов, своего жизненного опыта и подсмотренной чужой работы.

Примеры сцен

Бесов можно встретить и в группах, но чаще всего они просто прислуживают другим злым существам.

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 1 бес (соглядатай 3 уровня)
- ✦ 1 гоблин колдун (контроллер 3 уровня)
- ✦ 1 гоблин разбиватель черепов (солдат 3 уровня)
- ✦ 2 гоблина воина (налётчик 1 уровня)
- ✦ 4 гоблина резчика (миньон 1 уровня)

Легионный дьявол

Войска Девяти Адов состоят по большей части из легионных дьяволов — жестоких и безжалостных воинов, собирающихся несчётными множествами как с выжженых равнин Авернуса, так и с глубочайших разломов Нессуса. Чрезвычайно дисциплинированные легионные дьяволы нисколько не заботятся о собственных жизнях, и живут лишь для того, чтобы давить врагов своих хозяев окованными железом ногами.

Легионный дьявол пехотинец **Миньон 6 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 63

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 22; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 17; смотрите также *командная оборона*
Сопротивляемость 5 огонь
Скорость 6, телепортация 3

(+) **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 5.

Командная оборона

Легионный дьявол пехотинец получает бонус +2 ко всем защитам если в соседних клетках находится хотя бы один другой легионный дьявол.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 14 (+5)	**Лов** 12 (+4)	**Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 12 (+4)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Легионный дьявол страж ада **Миньон 11 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 150

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 27; **Стойкость** 23, **Реакция** 22, **Воля** 22; смотрите также *командная оборона*
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 6, телепортация 3

(+) **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+16 против КД; урон 6.

Командная оборона

Легионный дьявол страж ада получает бонус +2 ко всем защитам если в соседних клетках находится хотя бы один другой легионный дьявол.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 14 (+7)	**Лов** 12 (+6)	**Мдр** 12 (+6)
Тел 14 (+7)	**Инт** 10 (+5)	**Хар** 12 (+6)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Легионный дьявол ветеран **Миньон 16 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 350

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 27; смотрите также *командная оборона*
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 7, телепортация 3

(+) **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+21 против КД; урон 7.

Командная оборона

Легионный дьявол ветеран получает бонус +2 ко всем защитам если в соседних клетках находится хотя бы один другой легионный дьявол.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 14 (+10)	**Лов** 12 (+9)	**Мдр** 12 (+9)
Тел 14 (+10)	**Инт** 10 (+8)	**Хар** 12 (+9)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Легионный дьявол легионер **Миньон 21 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 37; **Стойкость** 33, **Реакция** 32, **Воля** 32; смотрите также *командная оборона*
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 7, телепортация 3

(+) **Длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+26 против КД; урон 8.

Командная оборона

Легионный дьявол легионер получает бонус +2 ко всем защитам если в соседних клетках находится хотя бы один другой легионный дьявол.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 14 (+12)	**Лов** 12 (+11)	**Мдр** 12 (+11)
Тел 14 (+12)	**Инт** 10 (+10)	**Хар** 12 (+11)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика легионного дьявола

Полки легионных дьяволов сотрудничают между собой и сокрушают врагов числом. Они могут телепортироваться на небольшое расстояние, чтобы окружать врагов или вставать так, чтобы получать преимущество от *командной обороны*.

JEAN PIERRE TARGETE

Знание о легионном дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Легионные дьяволы — это пехота Девяти Адов. Сотни таких дьяволов защищают крепости, наблюдающие за Девятью Адами.

Сл 20: Легионные дьяволы строго следуют командам вышестоящих и редко проявляют личную инициативу. Приказы они понимают и выполняют буквально.

Примеры сцен

Батальоны легионных дьяволов можно найти в качестве охранников злых храмов, войск у злых завоевателей или мародёров, грабящих беззащитные земли.

Сцена 6 уровня (опыт 1 350)

- 4 легионных дьявола пехотинца (миньон 6 уровня)
- 2 тифлинга еретика (артиллерия 6 уровня)
- 2 тифлинга тёмных клинка (соглядатай 7 уровня)

Сцена 21 уровня (опыт 16 150)

- 8 легионных дьяволов легионеров (миньон 21 уровня)
- 2 ледяных дьявола (солдат 20 уровня)
- 1 военный дьявол (громила 22 уровня)

Дьявол преисподней

Дьяволы преисподней, знать Девяти Адов, составляют элитный правящий класс, надзирающий над многочисленными младшими дьяволами. Выше дьяволов преисподней стоят лишь архидьяволы, также известные как Лорды Девяти.

Каждый дьявол преисподней является лордом большого участка в пределах одного из слоёв Девяти Адов и вассалом архидьявола, правящего этим слоем. Дьявол преисподней может править городом, владеть крепостью, возглавлять большой легион или служить чиновником или советником у архидьявола. У каждого из Лордов Девяти за исключением Асмодея в подчинении находится не более дюжины дьяволов преисподней.

Будучи лордами, баронами, визирями и генералами Девяти Адов, дьяволы преисподней редко противостоят искателям приключений лично. Это творцы дьявольских заговоров, и они вступают в дело только когда важные планы идут наперекосяк или наоборот, успешно завершились. Дьяволы преисподней командуют множеством младших дьяволов. Проникновение в замок дьявола преисподней и уничтожение такого могучего дьявола в его собственном укрытии — вот деяние воистину эпических масштабов.

ARNIE SWEKEL

Дьявол преисподней **Элитный солдат (лидер) 26 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 18 000

Инициатива +22 **Чувства** Внимательность +23; тёмное зрение
Аура страха (Страх) аура 5; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Аура огня (Огонь) аура 5; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 15.
Хиты 486; **Ранен** 243
КД 44; **Стойкость** 42, **Реакция** 38, **Воля** 40
Сопротивляемость 30 огонь, 15 яд
Спасброски +2
Скорость 12, летая 12 (неуклюже), телепортация 10
Единицы действия 1

Огненная булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +33 против КД; урон огнём 2d10 + 11 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Хвостовое жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +33 против КД; урон 1d6 + 11 и дьявол преисподней совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +29 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 15 и становится ослабевшей (спасение оканчивает и то и другое).

Бешенство дьявола преисподней (стандартное; неограниченный)

Дьявол преисподней совершает атаку огненной булавой и хвостовым жалом.

Жест ужаса (малое; неограниченный) ✦ **Страх**

Дальнобойный 5; +30 против Воли; цель получает штраф -5 ко всем защитам до конца следующего хода дьявола преисподней.

Непреодолимая команда (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Очарование**

Дальнобойный 10; нацеливается на одного союзного дьявола, чем уровень ниже уровня дьявола преисподней; цель сдвигается на 5 клеток и взрывается, причиняя урон огнём 2d10 + 5 всем существам в ближней вспышке 2. Взорванный дьявол умирает.

Адский призыв (стандартное; на сцену)

Дьявол преисподней призывает дьяволов-союзников. Призванные дьяволы совершают проверку инициативы для определения места в порядке инициативы и получают бонус +4 к броскам атаки, пока жив дьявол преисподней. Они присутствуют пока их не убьют, пока дьявол преисподней их не отпустит (свободным действием), или пока не кончится сцена. ИП не получают опыт за убийство призванных существ. Дьявол преисподней может призвать одну из следующих групп дьяволов:

- 8 легионных дьяволов легионеров (уровень 21) или
- 2 военных дьявола (уровень 22) или
- 1 военный дьявол (уровень 22) и 4 легионных дьявола легионера (уровень 21)

Тактическая телепортация (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Телепортация**

Дьявол преисподней может телепортировать вплоть до 2 союзников в пределах 10 клеток от себя. Цели появляются в любых свободных клетках в пределах 10 клеток от дьявола преисподней.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +27, Обман +27, Проницательность +23, Религия +24

Сил 32 (+24)	**Лов** 24 (+20)	**Мдр** 20 (+18)
Тел 27 (+21)	**Инт** 22 (+19)	**Хар** 28 (+22)

Снаряжение огненная булава, кольцо-печатка

Тактика дьявола преисподней

Дьявол преисподней сражается с врагами в ближнем бою, захватывая их *аурой страха* и *аурой огня*. В первом раунде сражения он тратит единицу действия для использования *адского призыва*. После этого он использует *жест ужаса* на самого стойкого с виду врага и *тактическую телепортацию* для окружения этого врага двумя союзниками. Оставшимся малым действием дьявол преисподней использует *непреодолимую команду* на союзнике, находящемся в пределах дальности.

Дьявол преисподней чередует *жест ужаса* с *непреодолимой командой*, иногда используя и то и другое, отказываясь от действия движения. В остальном дьявол преисподней использует *бешенство дьявола преисподней*, телепортируясь при необходимости в наиболее выгодную позицию.

Знание о дьяволе преисподней

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Дьяволы преисподней — это знать Девяти Адов. Каждый дьявол преисподней служит вассалом одного из девяти архидьяволов и правит крепостью, городом или войском домена своего повелителя.

Примеры сцен

Дьяволы преисподней редко встречаются без дьявольской свиты, составленной из слабых дьяволов и порабощённых миньонов.

Сцена 25 уровня (опыт 42 900)

- ✦ 1 дьявол преисподней (элитный солдат 26 уровня)
- ✦ 2 военных дьявола (громила 22 уровня)
- ✦ 2 астральных преследователя (соглядатай 22 уровня)
- ✦ 1 марут гармонии (элитный контроллер 22 уровня)

Шипастый дьявол

Шипастые дьяволы служат в Девяти Адах разведчиками и часовыми. Они собираются шумными стаями, пролетающими по палящим небесам и нападающими на любую встреченную добычу. Некоторые служат шпионами и посыльными у мощных дьяволов.

Шипастый дьявол (спинагон) **Налётчик 6 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 16
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 5, летая 7 (парение)

⚓ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 2d6 + 4.

✈ **Ливень колючек** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Яд**

Шипастый дьявол кидает шипы, вспыхивающие на воздухе. Дальнобойный 10; +9 против Реакции; урон 1d10 плюс урон огнём 1d6, и шипастый дьявол совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +9 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный

Сил 18 (+7)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 14 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 11 (+3)

Тактика шипастого дьявола

Шипастые дьяволы стараются избегать рукопашного сражения и предпочитают осыпать врагов волнами горящих отравленных шипов. Только после того как жертва станет раненой, они снижаются, чтобы разорвать несчастное существо огромными когтями.

Знание о шипастом дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Из всех дьяволов чаще всего призывают именно шипастых дьяволов, потому что они относительно слабы и ими легко управлять посредством угроз и обещания добычи.

Сл 20: Как и большинству других дьяволов, шипастым дьяволам нравится приносить муки всем, кто встретится им на пути. Это летающие разведчики и налётчики в войсках Девяти Адов, с готовностью осыпающие встреченных врагов ливнем горящих отравленных шипов.

Примеры сцен

Несмотря на то, что шипастые дьяволы распространены в Девяти Адах, чаще всего их можно встретить в небольших количествах в мире природы причём в компании других злых существ.

MIGUEL COIMBRA/ JAMES ZHANG/ DAVE ALLSOP

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)

- ✦ 2 шипастых дьявола (налётчик 6 уровня)
- ✦ 1 зеленошкурый болотный мистик (контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 черношкурых здоровяка (громила 6 уровня)

Суккуб

Суккубы искушают смертных на совершение злых деяний, используя способность перемены облика для превращения в привлекательных мужчин и женщин. Несмотря на то, что сильной стороной суккубов является обольщение и подстрекательство, они бывают и шпионами и наёмными убийцами.

Суккубы служат у влиятельных дьяволов разведчиками, советниками и даже наложницами. Благодаря хитрости и способности менять облик их часто посылают в качестве послов к важным смертным.

Суккуб **Контроллер 9 уровня**
Средний бессмертный гуманоид (дьявол, изменяющий форму) Опыт 400

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 90; **Ранен** 45
КД 23; **Стойкость** 17, **Реакция** 21, **Воля** 23
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6, летая 6

Порочное касание (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1d6 + 6.

Чарующий поцелуй (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

+14 против КД; при попадании суккуб совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +12 против Воли; цель не может атаковать суккуб, и если цель находится в клетке, смежной с суккуб, а суккуб при этом становится целью рукопашной или дальнобойной атаки, то цель прикрывает собой суккуб и сама становится целью атаки. Эффект длится до тех пор, пока суккуб или один из её союзников не атакует цель или до смерти суккуб.

Если цель находится под эффектом этого таланта в конце сцены, то суккуб может неограниченно долго поддерживать эффект, целуя жертву один раз в день. У суккуб может быть только одна цель *чарующего поцелуя*.

Доминирование (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 5; +12 против Воли; цель становится доминируемой до конца следующего хода суккуб.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Суккуб может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (смотрите «смена облика» на странице 283).

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный, Общий
Навыки Обман +15, Переговоры +15, Проницательность +13
Сил 11 (+4) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 19 (+8)
Тел 10 (+4) **Инт** 15 (+6) **Хар** 22 (+10)

Тактика суккуб

Разоблачённая суккуб становится смертельно опасным врагом. Она может манипулировать эмоциями смертных, стравливая их друг с другом и делая рабски покорными одним лишь поцелуем.

В бою суккуб использует *доминирование* на одном из самых сильных врагов. После этого она использует *чарующий поцелуй* на доминируемом враге, и держит его около себя, атакуя при этом других врагов *порочным касанием*.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)

- ✦ 1 суккуб (контроллер 9 уровня)
- ✦ 2 змееязыких убийцы (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 2 сокрушающих удава (солдат 9 уровня)

Военный дьявол

Военные дьяволы, великие воины Девяти Адов, подчиняются только дьяволам преисподней и архидьяволам. Они ведут младших дьяволов в набеги на тех, кто встал на пути их владык. Проникшие в мир смертных военные дьяволы иногда становятся военачальниками или генералами, ведущими войска злых смертных тиранов.

Военный дьявол (мальбранш) **Громила (лидер) 22 уровня**
Большой бессмертный гуманоид (дьявол) Опыт 4 150

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 255; **Ранен** 127
КД 35; **Стойкость** 34, **Реакция** 32, **Воля** 30
Сопротивляемость 30 огонь
Скорость 8, летая 8 (неуклюже)

Коготь (стандартное; неограниченный)

+26 против КД; урон 1d6 + 8.

Трезубец (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +26 против КД; урон 4d4 + 8 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает), цель сдвигается в любую клетку, находящуюся по соседству с военным дьяволом и сбивается с ног.

Осаждение врага (малое; неограниченный)

Дальнобойный, обзор; автоматически попадает; цель становится отмеченной и союзники военного дьявола получают бонус +2 к броскам атаки по цели до конца сцены или до тех пор, пока военный дьявол не выберет новую цель.

Дьявольская перестановка (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Дальнобойный 20; военный дьявол и союзный дьявол, находящийся в пределах дальности, меняются местами.

Дьявольская тактика (малое; перезарядка ⚄ ⚅)

Дальнобойный 10; воздействует на вплоть до 2 дьяволов, чей уровень не превышает уровень военного дьявола; все цели могут совершить действие движения или стандартную атаку.

Мировоззрение Злое **Языки** Небесный
Навыки Запугивание +20
Сил 27 (+19) **Лов** 23 (+17) **Мдр** 19 (+15)
Тел 25 (+18) **Инт** 15 (+13) **Хар** 18 (+15)

Снаряжение трезубец

Тактика военного дьявола

Несмотря на вид обычного бойца, военные дьяволы являются выдающимися тактиками и умными руководителями. Они используют *осаждение врага* и *дьявольскую тактику* для направления подчинённых на самого опасного врага, но в нужный момент и сами вступают в бой, используя *дьявольскую перестановку* для обмена местами с младшими дьяволами (часто это подвижные дьяволы, способные проникнуть в тыл врага).

Знание о военном дьяволе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Военные дьяволы (также известные как мальбранши) — одни из самых сильных дьяволов, которых способны призывать смертные.

Примеры сцен

Военные дьяволы часто служат дьяволам преисподней или архидьяволам мышечной силой, или сами управляют большим количеством младших дьяволов.

Сцена 21 уровня (опыт 19 750)

- ✦ 1 военный дьявол (громила 22 уровня)
- ✦ 1 ледяной дьявол (солдат 20 уровня)
- ✦ 2 костяных дьявола (контроллер 17 уровня)
- ✦ 12 легионных дьяволов легионеров (миньон 21 уровня)

DEVOURER
(ПОЖИРАТЕЛЬ)

КОГДА УМИРАЕТ ЖЕСТОКИЙ УБИЙЦА, ЕГО ДУША уходит в Царство Теней. Там она может вновь обрести плоть, чтобы стать пожирателем. Безжалостный пожиратель существует лишь для совершения убийств и пожирания живых.

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУХА

Это мертвенно-бледное существо захватывает души живых гуманоидов в свою грудную клетку. Эти души выглядят как маленькие истощённые изображения существ, которые корчатся в агонии, так как пожиратель духа использует их наподобие топлива.

Пожиратель духа **Элитный солдат 11 уровня**
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 224; **Ранен** 112
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 21, **Воля** 26; смотрите также *защита духа*
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение (когда пожиратель получает урон излучением, похищенный им враг проводит спасбросок для побега)
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 2d6 + 5.

Захватить дух (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; нацеливается на живых гуманоидов; +15 против Стойкости; урон некротической энергией 1d8 + 7 и цель похищается (спасение оканчивает). Похищенное существо убирается с поля боя и не может совершать никаких действий. При успешном спасброске оно высвобождается и появляется в свободном пространстве по своему выбору в клетке, соседствующей с пространством пожирателя духа. Похищенное существо автоматически высвобождается при смерти пожирателя духа. Одновременно может быть похищено только одно существо.

Ломание духа (стандартное, используется сразу же после *пожрать дух* и только в том же самом ходу; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Страх**

Ближняя вспышка 1; +15 против Воли; урон некротической энергией 2d8 + 7 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода пожирателя духа. *Промах:* Половина урона и цель не становится обездвиженной.

Пожрать дух (малое; неограниченный) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Пожиратель духа причиняет похищенному существу (смотрите *захватить дух*) урон некротической энергией 10. Пожиратель духа или восстанавливает 10 хитов или использует *ломание духа*. Существо, убитое этим талантом, нельзя оживить ритуалом Поднять Мёртвого.

Защита духа

Пожиратель духа получает бонус +2 ко всем защитам, если он похитил чей-то дух (смотрите *захватить дух*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +11
Сил 20 (+10) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 11 (+5)
Тел 16 (+8) **Инт** 16 (+8) **Хар** 24 (+12)

Тактика пожирателя духа

Пожиратель духа использует *захватить дух*, затем использует *пожирание духа* для причинения урона похищенному существу, после чего использует полученную энергию для лечения себя или использования *ломки духа*. Если похищенная душа высвободится, пожиратель вновь использует *захват духа*.

ПОЖИРАТЕЛЬ ВНУТРЕННОСТЕЙ

Этот пожиратель обматывает врагов своим извивающимся кишечником. В плоть врага впиваются рты, которыми оканчиваются его кишки, что позволяет этому существу вытягивать жизненные силы. После смерти жертв существо жадно пожирает их внутренности.

Пожиратель внутренностей **Контроллер 12 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 124; **Ранен** 63
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 24; смотрите также *охрана внутренностей*
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 15 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

Коготь (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 1d10 + 4.

Голодные внутренности (малое; неограниченный)

+16 против КД; это существо обхватывает цель кишечными щупальцами; урон 1d4 + 5 и цель становится захваченной (пока не высвободится). У пожирателя внутренностей четыре кишечных щупальца и оно может схватить вплоть до четырёх существ или опутать одну цель несколькими щупальцами (цель получает штраф -2 к проверке высвобождения за каждое дополнительное щупальце).

Пожрать внутренности (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Пожиратель внутренностей вытягивает жизненную энергию из всех захваченных живых целей. Захваченная цель получает урон некротической энергией 5 за каждое опутывающее её щупальце, а пожиратель внутренностей восстанавливает то же самое количество хитов.

Охрана внутренностей

Пожиратель внутренностей получает бонус +2 ко всем защитам, когда у него в захвате находится одно или несколько существ.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +13
Сил 18 (+10) **Лов** 15 (+8) **Мдр** 9 (+5)
Тел 20 (+11) **Инт** 12 (+7) **Хар** 17 (+9)

Тактика пожирателя внутренностей

Это существо обменивает стандартное действие и действие движения на малые действия, используя *голодные внутренности* три раза за раунд. Если в пределах досягаемости есть только один враг, пожиратель пытается ухватить цель всеми четырьмя кишечными щупальцами. Если врагов несколько, то он пытается ухватить как можно больше. Став раненым, пожиратель использует *пожрать внутренности* для восстановления хитов.

ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШЕШИП

Когда пожиратель душешип убивает существо, тело жертвы исчезает, а его призрак появляется на одном из шипов пожирателя душешипа. Пожиратель питается этими душами, кричащими в агонии и исчезающими во вспышке при окончательном пожирании.

ВЫЖИВШЕ ДУШИ

Пожиратель душешип начинает как минимум с одной душой, насаженной на шип. Если этот дух каким-то образом сбежит от пожирателя, его тело появится в соседнем пространстве. Будучи Мастером, вы можете использовать это для создания целой истории: возможно это тело принадлежит тому, кого искали ИП, или ему принадлежит нечто очень ценное. Вылеченный или воскрешённый выживший может поговорить с ИП, составить им компанию или даже предать их (как посчитаете нужным вы).

Пожиратель душешип	**Элитный солдат (лидер) 20 уровня**
Огромный теневой гуманоид (нежить)	Опыт 5 600

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Защита шипа души аура 10; пожиратель душешип и все союзники в ауре получают бонус ко всем защитам, равный половине количества душ, насаженных на шипы этого существа.
Хиты 376; **Ранен** 188
КД 38; **Стойкость** 37, **Реакция** 29, **Воля** 34; смотрите также выше *защита шипа души*
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение (когда пожиратель душешип получает урон излучением, его последняя насаженная на шип душа проводит спасбросок для высвобождения)
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2d8 + 9. Если атака опускает хиты живого гуманоида ниже 1, цель исчезает и становится душой, насаженной на шип пожирателя (смотрите *похищенная душа*).

Крушение души (стандартное; перезаряжается пожиратель душешип использует *пожрать дух*) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; +24 против Воли; урон некротической энергией 5d8 + 8 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода пожирателя душешипа. *Последствие:* Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Пожрать дух (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Пожиратель душешип мгновенно убивает самую старую похищенную душу и восстанавливает 75 хитов. Мёртвое тело существа появляется в пространстве рядом с пожирателем.

Похищенная душа

Пожиратель душешип начинает сцену с одной похищенной душой и может нанизать на шипы вплоть до четырёх похищенных душ. Похищенная душа не может совершать действия и высвобождается при смерти пожирателя. Когда душа существа высвобождается, его тело появляется в свободном пространстве рядом с пожирателем в том же состоянии, в котором исчезло.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 29 (+19)	**Лов** 8 (+9)	**Мдр** 11 (+10)
Тел 20 (+15)	**Инт** 20 (+15)	**Хар** 26 (+18)

Тактика пожирателя душешипа

Этот сборщик душ направляется прямиком в бой, сосредотачивая атаки на одном враге, чтобы захватить больше душ. Став раненым, пожиратель использует пожрать дух для лечения, после чего тратит единицу действия, чтобы использовать крушение души.

Знание о пожирателе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Пожиратели возникают из душ убийц, затерявшихся в Царстве Теней. Они питаются живыми гуманоидами и используют их жизненную энергию для лечения.

Примеры сцен

Несмотря на желание пожрать всё живое, пожиратели ценят союзы.

Сцена 11 уровня (опыт 3 025)
- ✦ 1 пожиратель духа (элитный солдат 11 уровня)
- ✦ 1 вампир лорд (элитный налётчик 11 уровня)
- ✦ 5 вампирских отродий кровавых охотников (миньон 10 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
- ✦ 2 пожирателя внутренностей (контроллер 12 уровня)
- ✦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

DAVE ALLSOP

DISPLACER BEAST (СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЗВЕРЬ)

СМЕЩАЮЩИЙСЯ ЗВЕРЬ ОКУТАН ИЛЛЮЗИЯМИ, мешающими определить его точное местонахождение. Несмотря на то, что смещающиеся звери происходят из Страны Фей, они встречаются в запутанных лесах и тёмных пещерах мира природы.

Смещающийся зверь **Налётчик 9 уровня**
Большой фейский магический зверь Опыт 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 97; **Ранен** 48
КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 20; смотрите также *смещение*
Скорость 12

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 1d6 + 4.

Укус (стандартное; неограниченный)

+13 против КД; урон 1d10 + 4.

Ярость зверя (стандартное; неограниченный)

Требуется боевое превосходство; смещающийся зверь совершает две атаки щупальцем и кусает одну и ту же цель.

Смещение ✦ Иллюзия

У всех рукопашных и дальнобойных атак есть 50% шанс промахнуться по смещающемуся зверю. Эффект заканчивается когда по смещающемуся зверю попадает атака, но перезаряжается когда смещающийся зверь перемещается в свой ход как минимум на 2 клетки. Критические попадания игнорируют смещение (смотрите также *тактику уклонения*).

Тактика уклонения (свободное, когда атака по смещающемуся зверю промахивается из-за *смещения*; неограниченный)

Смещающийся зверь совершает шаг на 1 клетку.

Угрожающая досягаемость

Смещающийся зверь может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах своей досягаемости (2 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +14
Сил 18 (+8) **Лов** 20 (+9) **Мдр** 17 (+7)
Тел 17 (+7) **Инт** 4 (+1) **Хар** 10 (+4)

Тактика смещающегося зверя

Смещающийся зверь проявляет в бою большую хитрость, проникая в тыл защитникам и атакуя лёгкие цели, получая боевое превосходство за окружение. Если *смещение* подавлено, то зверь перемещается, чтобы перезарядить его, даже если это грозит провоцированной атакой.

Смещающийся зверь вожак стаи **Элитный налётчик 13 уровня**
Огромный фейский магический зверь Опыт 1 600

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +15; сумеречное зрение
Хиты 258; **Ранен** 124
КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 24; смотрите также *смещение*
Спасброски +2
Скорость 12; смотрите также *лёгкая походка*
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +18 против КД; урон 2d6 + 7.

Укус (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 3d6 + 7.

Ярость зверя (стандартное; неограниченный)

Требуется боевое превосходство; вожак стаи совершает две атаки щупальцем и кусает одну и ту же цель.

Смещение ✦ Иллюзия

У всех рукопашных и дальнобойных атак есть 50% шанс промахнуться по вожаку стаи. Эффект заканчивается когда по смещающемуся зверю попадает атака, но перезаряжается когда вожак стаи перемещается в свой ход как минимум на 2 клетки. Критические попадания игнорируют смещение (смотрите также *превосходную тактику уклонения*).

Лёгкая походка

Вожак стаи игнорирует труднопроходимую местность и штрафы скорости за протискивание.

Превосходная тактика уклонения (свободное, когда атака по вожаку стаи промахивается из-за *смещения*; неограниченный)

Вожак стаи совершает рукопашную стандартную атаку и совершает шаг на 1 клетку.

Угрожающая досягаемость

Вожак стаи может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах своей досягаемости (3 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +17
Сил 24 (+13) **Лов** 23 (+12) **Мдр** 18 (+10)
Тел 17 (+9) **Инт** 10 (+6) **Хар** 12 (+7)

Тактика вожака стаи

Вожак стаи устраивает засады в труднопроходимой местности, где он может использовать *лёгкую походку* и свою большую досягаемость. Для безопасного маневрирования в бою он полагается на свою скорость и *смещение*.

Знание о смещающемся звере

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Из смещающихся зверей можно выдрессировать охранных или атакующих зверей, но они могут обернуться и против своих хозяев.

Примеры сцен

Иногда смещающихся зверей в качестве домашних животных приручают такие гуманоиды как злые феи и они.

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)

- ✦ 1 смещающийся зверь вожак стаи (элитный налётчик 13 уровня)
- ✦ 2 смещающихся зверя (налётчик 9 уровня)
- ✦ 1 дриада терновая ведьма (элитный контроллер 13 уровня)

MICHAEL KOMARCK

DOPPELGANGER (ДОППЕЛЬГАНГЕР)

ДОППЕЛЬГАНГЕРЫ, СПОСОБНЫЕ ЛОВКО ИЗМЕНЯТЬ свой облик, могут разрушить целое королевство, всего лишь приняв чей-то облик и устроив заговор, не прибегая к грубой силе.

Поведение Доппельгангеров очень похоже на человеческое, так что любой доппельгангер может занять чьё угодно место.

Доппельгангер плут **Налётчик 3 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 150

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +2
Хиты 45; **Ранен** 22
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 6

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d6 + 3.

Финт оборотня (малое; неограниченный)

+6 против Реакции; доппельгангер получает боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Боевое превосходство

Доппельгангер плут причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Доппельгангер может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (смотрите «смена облика» на странице 283).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Обман +10, Проницательность +9, Скрытность +9
Сил 11 (+1) **Лов** 16 (+4) **Мдр** 12 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 10 (+1) **Хар** 15 (+3)

Снаряжение короткий меч

EVA WIDERMANN

Тактика доппельгангера плута

После раскрытия личины доппельгангер использует *финт оборотня*, чтобы получить боевое превосходство и причинить дополнительный урон, после чего ускользает из боя. Когда сражение идёт не в пользу доппельгангера, он использует *смену облика* и при первой же возможности теряется в толпе.

Доппельгангер убийца **Соглядатай 8 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 350

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 69; **Ранен** 34
КД 23; **Стойкость** 18, **Реакция** 21, **Воля** 21
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d4 + 5.

Финт оборотня (малое; неограниченный)

+11 против Реакции; доппельгангер убийца получает боевое превосходство над целью до конца своего следующего хода.

Затуманить сознание (стандартное; поддержание малым; на сцену) ✦ **Очарование**

Ближняя вспышка 5; +11 против Воли; доппельгангер убийца становится невидимым для цели. Цели не видят доппельгангера пока он поддерживает эффект, не атакует и по нему не попадёт атака.

Боевое превосходство

Доппельгангер убийца причиняет дополнительно 2d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Доппельгангер может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (смотрите «смена облика» на странице 283).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Обман +15, Проницательность +12, Скрытность +14
Сил 12 (+5) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 12 (+5)
Тел 15 (+6) **Инт** 13 (+5) **Хар** 19 (+8)

Снаряжение кинжал

Тактика доппельгангера убийцы

Доппельгангер убийца может следовать за отрядом, ожидая, когда одна жертва отойдёт в сторону, после чего он её убивает и занимает его место. Он может принять вид потенциального союзника или нуждающегося в помощи существа. После того как его раскроют, доппельгангер использует *финт оборотня* чтобы получить боевое превосходство и *затуманить сознание* для побега из трудного сражения.

Знание о доппельгангере

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Доппельгангер может выглядеть как волшебник эладрин, воин дварф или даже драконорождённый паладин. Он не может дублировать одежду и другие предметы, так что он вынужден переодеваться. Поэтому в своём логове он хранит несколько наборов сменной одежды.

Примеры сцен

Доппельгангеры могут втираться в любые группы. Они также заключают альянсы с разумными существами, понимающими преимущество обладания услугами существа, способного менять облик.

Сцена 3 уровня (опыт 775)

- 1 доппельгангер плут (налётчик 3 уровня)
- 3 человека стражника (солдат 3 уровня)
- 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)

DRACOLICH
(ДРАКОЛИЧ)

КОГДА СИЛЬНЫЙ ДРАКОН ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ ЖИЗНИ и совершает злобный ритуал для превращения в нежить, он становится драколичем. Драколичи эгоистичны, жадны и их интересует только накопление силы и сокровищ.

Знание о драколиче

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию о драколиче:

Сл 20: Драколичи это противоестественные существа, созданные злым ритуалом, для которого требуется живой дракон. По завершению ритуала дракон превращается в скелетообразное существо абсолютной злобы. Некоторые злые драконы добровольно совершают этот ритуал.

Сл 25: У некоторых злых культов есть доступ к ритуалу, превращающему дракона в драколича против его воли. Такие культы изо всех сил скрывают знание этого ритуала от других. Когда этот ритуал превращает дракона в драколича, между ним и культом формируется связь, и культ сможет влиять на поведение драколича.

Сл 30: Культ, превративший дракона в драколича, сохраняет власть над существом, пока обладает филактерией драколича, содержащей душу существа. У большинства драколичей нет филактерии и они не связаны ни с какими культами. Те же драколичи, у которых есть филактерий, стремятся уничтожить его, дабы культ навсегда потерял способность управлять им.

Сл 35: После уничтожения физического тела драколича его филактерий тоже распадается и существо навсегда умирает.

Примеры сцен

Обычно драколичей встречают в виде одиночной угрозы; однако иногда их можно встретить с одиночными культистами, направляющими их действия.

Сцена 20 уровня (опыт 14 400)

- 1 драколич (одиночный контроллер 18 уровня)
- 2 янь-ти мучителя инкантера (артиллерия 15 уровня)
- 2 янь-ти отродья (солдат 14 уровня)

Драколич **Одиночный контроллер 18 уровня**
Огромный природный магический зверь (дракон, нежить) Опыт 10 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +18; тёмное зрение
Хиты 885; **Ранен** 442; смотрите также *выдох от ранения*
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 32, **Воля** 30
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 30 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (неуклюже)
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 3; +23 против КД; урон 2d8 + 8. Ошеломлённой цели эта атака причиняет дополнительно урон некротической энергией 2d8.

Очаровывающий взгляд (немедленное прерывание, когда враг совершает рукопашную атаку по драколичу; неограниченный) ✦ **Страх**

Ближняя волна 3; +20 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки по драколичу до конца следующего хода драколича.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Драколич выдыхает сверкающую волну некротической энергии. Ближняя волна 9; +21 против Реакции; урон некротической энергией 2d8 + 7 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Половина урона и цель не становится ошеломлённой. *Попадание или промах:* Цель теряет всю сопротивляемость некротической энергии (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное; когда впервые станет раненым; на сцену)

Оружие дыхания драколича перезаряжается и от тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +20 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Выносливость +21, Запугивание +17, История +17, Магия +17, Проницательность +18, Религия +17

Сил 26 (+17)	**Лов** 22 (+15)	**Мдр** 18 (+13)
Тел 25 (+16)	**Инт** 17 (+12)	**Хар** 16 (+12)

FRED HOOPER

Тактика драколича

Драколич уничтожает врагов оружием дыхания, желательно с воздуха или другой безопасной позиции. После этого он входит в рукопашный бой, тратя единицу действия для использования *ужасающей внешности* и последующего укуса. Драколич полагается на *очаровывающий взгляд* для вывода из строя тех, кто атакует его.

Вторую единицу действия драколич обычно оставляет для тактического отступления. Однако при большом желании драколич может укусить ошеломлённого врага два раза за раунд.

Драколич чёрное пламя **Одиночный контроллер 23 уровня**
Гигантский природный магический зверь (дракон, нежить) Опыт 25 500

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +21; тёмное зрение
Хиты 1 095; **Ранен** 547; смотрите также *выдох от ранения*
КД 39; **Стойкость** 40, **Реакция** 38, **Воля** 36
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 35 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (неуклюже)
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 4; +28 против КД; урон 2d10 + 9. Ошеломлённой цели эта атака причиняет дополнительно урон некротической энергией 3d8.

Очаровывающий взгляд (немедленное прерывание, когда враг совершает рукопашную атаку по драколичу; неограниченный) ✦ **Страх**

Ближняя волна 3; +26 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки по драколичу до конца следующего хода драколича.

Чёрное пламя (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Ближняя волна 5; автоматически попадает; урон некротической энергией 2d8 + 8 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚃) ✦ **Некротическая энергия**

Драколич чёрное пламя выдыхает сверкающую волну некротической энергии. Ближняя волна 9; +26 против Реакции; урон некротической энергией 2d12 + 8 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Половина урона и цель не становится ошеломлённой. *Попадание или промах:* Цель теряет всю сопротивляемость некротической энергии (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Оружие дыхания драколича перезаряжается и он тут же его тут же использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 20; нацеливается на врагов; +26 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Выносливость +24, Запугивание +19, История +20, Магия +20, Проницательность +21, Религия +20
Сил 29 (+20) **Лов** 25 (+18) **Мдр** 20 (+16)
Тел 27 (+19) **Инт** 18 (+15) **Хар** 17 (+14)

Тактика драколича чёрного пламени

Драколич чёрное пламя использует ту же тактику что и обычный драколич за исключением того, что он использует в первом же раунде *оружие дыхания* и *чёрное пламя* (при помощи единицы действия). Вторую единицу действия драколич тратит на повторное использование *чёрного пламени*, когда этот талант перезарядится. Это очень высокомерное существо, не покидающее уже начавшийся бой.

Рунный драколич **Одиночный контроллер 29 уровня**
Гигантский природный магический зверь (дракон, нежить) Опыт 75 000

Инициатива +22 **Чувства** Внимательность +25; тёмное зрение
Хиты 1,335; **Ранен** 667; смотрите также *выдох от ранения*
КД 45; **Стойкость** 45, **Реакция** 43, **Воля** 41
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 40 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (неуклюже)
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 4; +34 против КД; урон 2d10 + 10. Ошеломлённой цели эта атака причиняет дополнительно урон некротической энергией 4d8.

Очаровывающий взгляд (немедленное прерывание, когда враг совершает рукопашную атаку по драколичу; неограниченный) ✦ **Страх**

Ближняя волна 3; +32 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драколича. *Промах:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки по драколичу до конца следующего хода драколича.

Рунное воздаяние (немедленное прерывание, когда рунный драколич становится целью дальнобойной атаки; неограниченный)

Рунный драколич совершает атаку по атакующему существу; +34 против Воли; при попадании рунный драколич перенаправляет атаку на другую цель в пределах 5 клеток от себя.

Чёрное пламя (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Ближняя волна 5; автоматически попадает; урон некротической энергией 2d12 + 8 и продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚃) ✦ **Некротическая энергия**

Рунный драколич выдыхает сверкающую волну некротической энергии. Ближняя волна 20; +32 против Реакции; урон некротической энергией 3d12 + 8 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода рунного драколича. *Промах:* Половина урона и цель не становится ошеломлённой. *Попадание или промах:* Цель теряет всю сопротивляемость некротической энергии (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)

Оружие дыхания рунного драколича перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 20; нацеливается на врагов; +32 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода рунного драколича. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Выносливость +27, Запугивание +23, История +24, Магия +24, Проницательность +25, Религия +24
Сил 31 (+24) **Лов** 26 (+22) **Мдр** 22 (+20)
Тел 27 (+22) **Инт** 20 (+19) **Хар** 19 (+18)

Тактика рунного драколича

Рунный драколич использует ту же тактику что и драколич чёрное пламя, но он использует *рунное воздаяние* для перенаправления дальнобойных атак.

DRAGON (ДРАКОН)

ДРАКОНОВ БОЯТСЯ СИЛЬНЕЕ ВСЕХ ДРУГИХ чудовищ мира. Неопытным искателям приключений может повстречаться слабый дракон, но самые сильные драконы это ужасные разрушительные существа, способные бросить вызов даже богам.

Разнообразие драконов очень велико. Их существует как минимум 25 разновидностей в пределах пяти основных семейств. У всех драконов примерно одно телосложение (тела рептилий с ногами и крыльями), но наибольшее сходство наблюдается всё таки в пределах одного семейства.

Цветные драконы описаны в этой книге. Обычно это злые, жадные и жестокие существа, и обычно они поклоняются Тиамат, которую считают прародительницей и покровительницей. В это семейство входят красные, синие, зелёные, чёрные и белые драконы. У каждого вида своё собственное оружие дыхания (волна стихийной субстанции от палящего огня до жуткого холода), вырывающееся из их рта.

Стихийные драконы это могущественные воплощения стихийных сил. Они разрушительны, но не преданы злу. В их присутствии земля искривляется и взрывается. Примерами стихийных драконов могут послужить драконы землетрясений и тайфунов.

Металлические драконы в какой-то мере являются противоположностью цветных драконов. Многие из них преданы Бахамуту и разделяют его идеалы благородства и добродетели. Однако есть особи, отказывающиеся жить по этим высоким идеалам и поддавшиеся эгоизму и агрессии, по-видимому общей для всех видов драконов. Металлические драконы, включающие золотых, серебряных, медных, железных и адамантиновых, часто охраняют ценные сокровища и мощные магические предметы, включая артефакты. Их оружие дыхания похоже на оружие цветных драконов, но их эффекты не только наступательные, но и защитные.

Планарные драконы наделены природой других планов существования. Теневые драконы, драконы Бездны и фейские драконы — вот примерны планарных драконов.

Драконы бедствий, иногда называемые линнормами, олицетворяют страдания, карающие живых существ, так же как стихийные драконы воплощают природные катастрофы. Они воплощают абсолютное зло, даже сильнее цветных драконов, и они наслаждаются простым рукопашным сражением. Так как у них нет крыльев и задних ног, некоторые учёные полагают, что это не настоящие драконы, а существа, родственные дрейкам.

Знание о цветных драконах

Чаще всего цветные драконы встречаются в детских сказках и романтических эпосах, воспеваемых при свете лампы, и большая часть из этих легенд рассказывает о драконах вовсе не правду.

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Цветным драконам нравится поклонение низших существ, хотя это им часто наскучивает, если не будет подкреплено подарками в виде драгоценных металлов, самоцветов и волшебных предметов.

Сл 25: Цветные драконы выбирают в качестве логова древние руины, глубокие подземелья и удалённые дикие места. Каждый вид драконов предпочитает свой вид климата и местности: красным нравятся жаркие страны и вулканы, белым нравится холод, синие предпочитают прибрежные регионы, зелёным нравятся леса, а чёрным болота. Каждый дракон живёт в своём излюбленном месте, пока на этой территории нет других драконов. Один известный дракон из легенд основал логово в сердце вулкана.

Сл 30: Иногда драконы обращаются с другими существами как с равными. У красных драконов заключён древний союз с гитиянками, и иногда рыцари гитиянки летят в бой на них. У мощных империй прошлого были целые стаи из драконов, возглавляющие войска в бою.

Боги драконов

Одна из версий о сотворении вселенной описывает бога-дракона Ио. Драконы, как гласит легенда, были его творениями, бережно созданными как идеал среди смертных тел. Несмотря на то, что это создания мира природы, сила Стихийного Хаоса течёт в их венах и вырывается из пасти клубами огня или волнами парализующего холода. Однако они также обладают острым умом и высоким духом остальных смертных рас, связывающими их с Ио и другими богами Астрального Моря.

Высокомерие Ио стало причиной его гибели. Когда остальные боги объединились для сражения с предтечами, Ио отверг помощь других богов. Он был таким самонадеянным, что сразился в одиночку с ужасным предтечей Эрек-Хусом, Королём Ужаса. При помощи грубого топора из адамантина Король Ужаса разрубил Ио от головы до хвоста на две равные половины.

Однако Эрек-Хус не смог отпраздновать победу. Как только труп Ио упал на землю, из каждой половины появилось по богу — Бахамут слева и Тиамат справа. Совместно эти боги убили Короля Ужаса.

Дальше легенда гласит, что характер Ио разделился между богами, появившимися после его смерти. Его высокомерие, надменность и жадность достались Тиамат, ставшей богиней жадности и зависти. Желание Ио защищать мироздание и его честь проявились в Бахамуте, которому поклоняются как богу правосудия, чести и защиты.

Однако оба бога-дракона получили худшую черту Ио — его стремление работать в одиночку. После победы над Эрек-Хусом они начали сражаться друг с другом, игнорируя предтеч. Эти два бога вернулись к основному сражению только после того как Тиамат сбежала из этой междуусобной битвы, но оба по-прежнему предпочитали сражаться в одиночку.

Конечно, сейчас любой паладин Бахамута скажет, что «Платиновый Дракон» — это почётный титул, а не буквальное описание, и что Бахамут такой же дракон как Морадин — дварф. Это ведь боги, а не обычные чудовища.

Многие цветные драконы служат Тиамат, имеющей облик громадного дракона с пятью головами — каждая напоминает голову одного из пяти цветных драконов.

Сцены с цветными драконами

Цветные драконы, наследники высокомерия Ио, предпочитают работать и сражаться в одиночку. Все драконы — одиночные чудовища, поэтому являются отличными сценами своего уровня сами по себе. Однако логова многих драконов окружены миньонами, слугами или поклонниками. Задание убить цветного дракона может включать предварительные сцены с этими слугами и союзниками, которыми могут быть драконьи отродья или драконорождённые, а также существа, для которых обитель дракона — родные места.

Если в отряде искателей приключений больше пяти представителей, то сцену уравновесят дополнительные существа уровня партии. Это могут быть доверенные союзники, которым позволено входить в логово дракона, или проворные воришки, пытающиеся украсть пищу у дракона путём перехвата отдалившихся от основной части отряда персонажей. Дракон может появиться из логова, дабы оказать помощь миньонам в обороне его святая святых, так что вы можете создать сцену с драконом и его слугами даже до того как персонажи пройдут к сокровищам дракона.

ЧЁРНЫЙ ДРАКОН

ЧЁРНЫЕ ДРАКОНЫ — ЗЛОБНЫЕ ЧУДОВИЩА, изрыгающие кислоту. Обычно они обитают в топях и болотах, но их также притягивают места, где сильны связи с Царством Теней.

Молодой чёрный дракон **Одиночный соглядатай 4 уровня**
Большой природный магический зверь (водный, дракон) Опыт 875

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 224; **Ранен** 112; смотрите также *выдох от ранения*
КД 22; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 17
Сопротивляемость 15 кислота
Спасброски +5
Скорость 7, летая 7 (неуклюже), дальний перелёт 10, плавая 7
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d6 + 3 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +8 против КД; урон 1d4 + 3.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда по дракону промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Дракон атакует хвостом промахнувшегося врага: досягаемость 2; +8 против КД; урон 1d6 + 4 и цель толкается на 1 клетку.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +7 против Реакции; урон кислотой 1d12 + 3 и цель получает продолжительный урон кислотой 5 и штраф -4 к КД (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Кислота**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Облако тьмы (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Зона**

Ближняя вспышка 2; этот талант создаёт зону тьмы, держащуюся до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дракона. Все существа, находящиеся полностью в пределах зоны (за исключением самого дракона), считаются слепыми.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +5 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Природа +9, Скрытность +17
Сил 16 (+5) **Лов** 20 (+7) **Мдр** 15 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 12 (+3) **Хар** 10 (+2)

Взрослый чёрный дракон **Одиночный соглядатай 11 уровня**
Большой природный магический зверь (водный, дракон) Опыт 3 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 560; **Ранен** 280; смотрите также *выдох от ранения*
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 23
Сопротивляемость 20 кислота
Спасброски +5
Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелёт 10, плавая 8
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Досягаемость 2; +16 против КД; урон 1d8 + 4 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +16 против КД; урон 1d6 + 4.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда по дракону промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Дракон атакует хвостом промахнувшегося врага: досягаемость 2; +16 против КД; урон 1d8 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +13 против Реакции; урон кислотой 2d8 + 3 и цель получает продолжительный урон кислотой 5 и получает штраф -4 к КД (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Кислота**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Облако тьмы (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Зона**

Ближняя вспышка 2; этот талант создаёт зону тьмы, держащуюся до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дракона. Все существа, находящиеся полностью в пределах зоны (за исключением самого дракона), считаются слепыми.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +13 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Природа +13, Скрытность +21
Сил 18 (+9) **Лов** 22 (+11) **Мдр** 16 (+8)
Тел 16 (+8) **Инт** 14 (+7) **Хар** 12 (+6)

Старый чёрный дракон **Одиночный соглядатай 18 уровня**
Огромный природный магический зверь (водный, дракон) Опыт 10 000

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 860; **Ранен** 430; смотрите также *выдох от ранения*
КД 35; **Стойкость** 31, **Реакция** 33, **Воля** 28
Сопротивляемость 25 кислота
Спасброски +5
Скорость 9, летая 9 (парение), дальний перелёт 12, плавая 9
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Досягаемость 3; +24 против КД; урон 1d10 + 6 и продолжительный урон кислотой 10 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +24 против КД; урон 1d8 + 6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда по дракону промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Дракон атакует хвостом промахнувшегося врага: досягаемость 3; +24 против КД; урон 1d10 + 8 и цель толкается на 2 клетки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон кислотой 3d8 + 5 и цель получает продолжительный урон кислотой 10 и штраф -4 к КД (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Кислота**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Облако тьмы (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Зона**

Ближняя вспышка 2; этот талант создаёт зону тьмы, держащуюся до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дракона. Все существа, находящиеся полностью в пределах зоны (за исключением самого дракона), считаются слепыми.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +22 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Едкий поток (стандартное; на сцену) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +22 против Реакции; урон кислотой 1d10 + 5 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода дракона. *Промах:* Половина урона и цель не становится слепой.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Природа +17, Скрытность +27
Сил 22 (+15) **Лов** 26 (+17) **Мдр** 16 (+12)
Тел 20 (+14) **Инт** 16 (+12) **Хар** 14 (+11)

Тактика чёрного дракона

Чёрный дракон атакует из укрытия, либо погрузившись в воду, либо скрываясь в тенях. Для начала он использует *ужасающую внешность*, после чего тратит единицу действия для использования *оружия дыхания* (или *едкого потока* в случае старого или древнего дракона). В следующем ходу дракон тратит ещё одну единицу действия для создания *облака тьмы* (или *кислотного облака*, если это древний дракон). После этого он кусает одного врага или царапает когтями двух разных врагов в пределах досягаемости. Во время совершения рукопашных атак дракон предпочитает оставаться в пределах *облака тьмы*, переключаясь на *оружие дыхания* как только оно перезаряжается.

Знание о чёрном драконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о чёрных драконах:

Сл 15: Чёрным драконам нравятся мрачные леса и топкие болота, и их притягивает в те места, где сильно влияние Царства Теней. Чёрный дракон может окружать себя тьмой, предоставляющей ему полный покров (хотя тёмное зрение позволяет видеть через эту тьму).

Сл 20: Оружие дыхания чёрного дракона — это волна едкой зелёной кислоты.

Примеры сцен

У чёрного дракона слугами могут быть людоящеры и тролли, живущие вокруг его заболоченного логова.

Сцена 5 уровня (опыт 1 225)
✦ 1 молодой чёрный дракон (одиночный соглядатай 4 уровня)
✦ 2 тёмных подлеца (налётчик 4 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 300)
✦ 1 взрослый чёрный дракон (одиночный соглядатай 11 уровня)
✦ 2 тролля (громила 9 уровня)
✦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)

Древний чёрный дракон **Одиночный соглядатай 26 уровня**
Гигантский природный магический зверь (водный, дракон) Опыт 45 000

Инициатива +27 **Чувства** Внимательность +22; тёмное зрение
Хиты 1,190; **Ранен** 595; смотрите также *выдох от ранения*
КД 43; **Стойкость** 39, **Реакция** 41, **Воля** 35
Сопротивляемость 30 кислота
Спасброски +5
Скорость 10, летая 10 (парение), дальний перелёт 15, плавая 10
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Досягаемость 4; +32 против КД; урон 2d8 + 8 и продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +32 против КД; урон 1d10 + 8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда по дракону промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Дракон атакует врага, промахнувшегося по нему: досягаемость 4; +32 против КД; урон 1d12 + 10 и цель толкается на 3 клетки.

Кислотное облако (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Зона**, **Кислота**

Ближняя вспышка 2; этот талант создаёт зону едкой тьмы, держащуюся до конца следующего хода дракона. Зона блокирует линию обзора для всех существ кроме дракона. Все существа, находящиеся полностью в пределах зоны (за исключением самого дракона), считаются слепыми и все существа, входящие в зону или начинающий в ней ход, получают урон кислотой 15.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +28 против Реакции; урон кислотой 4d8 + 6 и цель получает продолжительный урон кислотой 15 и штраф -4 к КД (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Кислота**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +28 против Воли; против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Едкий поток (стандартное; на сцену) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; +28 против Реакции; урон кислотой 2d10 + 6 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода дракона. *Промах:* Половина урона и цель не становится слепой.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Природа +22, Скрытность +33
Сил 26 (+21) **Лов** 30 (+23) **Мдр** 18 (+17)
Тел 22 (+19) **Инт** 18 (+17) **Хар** 16 (+16)

Синий дракон

Синие драконы выдыхают разряды электричества. Найти их можно где угодно, но они предпочитают устраивать логова в прибрежных пещерах, нападая на проходящие слишком близко корабли.

Знание о синем драконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о синих драконах:

Сл 15: Несмотря на то, что синие драконы легко адаптируются, они часто устраивают логова в прибрежных пещерах с входами, недоступными с земли.

Сл 20: Синие драконы предпочитают атаковать с расстояния. Дыхание синего дракона — это разряд молнии, перескакивающий с одной цели на другую. Дракон также может изрыгнуть сгусток молний, взрывающийся при столкновении.

Тактика синего дракона

Если синий дракон не в воздухе, то он тут же взлетает. Он тратит единицу действия для использования *ужасающей внешности,* за которой следует *оружие дыхания.* Пока дракон не будет вынужден приземлиться, он остаётся в воздухе и чередует *вспышку электричества* с *оружием дыхания*. Дракон надеется, что из-за *ярости дракона* враги дважды подумают прежде чем сойдутся с драконом в рукопашном бою.

Старый или древний синий дракон тратит единицу действия для использования *удара грома* на подошедших близко врагов. Древний синий дракон также может спикировать на врага, использовать *удар крыльями*, дать выход *ярости дракона* и потратить единицу действия для ухода от опасности.

Примеры сцен

Синие драконы часто создают ненадёжные альянсы с сахуагинами и штормовыми великанами, требуя за предоставляемую ими защиту сокровищ. Драконорождённые часто используют синих драконов в качестве скакунов.

Сцена 15 уровня (опыт 6 400)

- ✦ 1 взрослый синий дракон (одиночная артиллерия 13 уровня)
- ✦ 3 драконорождённых налётчика (налётчик 13 уровня)

Сцена 24 уровня (опыт 30 600)

- ✦ 1 старый синий дракон (одиночная артиллерия 20 уровня)
- ✦ 2 громоястреба (элитный солдат 22 уровня)

Возраст драконов

Драконы живут очень долго, и с возрастом они становятся больше и сильнее. Вылупившись, дракон имеет размер как минимум взрослого человека, и быстро вырастает до размера лошади или больше. Самые старые драконы находятся среди самых больших чудовищ мира, так как размах крыльев может превышать 30 метров.

В игровых терминах драконы группируются по четырём возрастным категориям: молодой, взрослый, старый и древний. Всё это зрелые драконы — мало кто находит птенцов в логове, а нашедшего ждёт гнев родителей, заботящихся об относительно маленьком и слабом птенце.

Молодые и взрослые драконы попадают в категорию Больших существ, хотя они и находятся на противоположных концах диапазона этой категории. Молодые драконы размером с большую лошадь. Взрослые драконы размером схожи со штормовым великаном, упираясь в пределы категории Больших существ. Старые драконы Огромного размера, будучи размером со слона или титана. Древние драконы Гигантского размера, и среди живых существ им практически нет равных. Говорят, что размеру древних драконов нет предела.

LARS GRANT-WEST

Молодой синий дракон **Одиночная артиллерия 6 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 1 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 296; **Ранен** 148; смотрите также *выдох от ранения*
КД 23; **Стойкость** 24, **Реакция** 21, **Воля** 21
Сопротивляемость 15 электричество
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Клыки (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 2; +11 против КД; урон 1d6 + 5 плюс урон электричеством 1d6.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +9 против КД; урон 1d4 + 5.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает атаку клыками и две атаки когтями.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**

Дракон нацеливает свое электрическое дыхание на трёх существ; первая цель должна быть в пределах 10 клеток от дракона, вторая в пределах 10 клеток от первой, а третья цель в пределах 10 клеток от второй; +11 против Реакции; урон электричеством 1d12 + 5. *Промах:* Половина урона. Эта атака не провоцирует атаки от врагов.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Электричество**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +11 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Вспышка электричества (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Зональная вспышка 2 в пределах 20; +11 против Реакции; урон электричеством 1d6 + 4. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +18, Природа +10, Проницательность +10
Сил 20 (+8) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 14 (+5)
Тел 18 (+7) **Инт** 12 (+4) **Хар** 13 (+4)

Взрослый синий дракон **Одиночная артиллерия 13 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 4 000

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 655; **Ранен** 327; смотрите также *выдох от ранения*
КД 30; **Стойкость** 31, **Реакция** 28, **Воля** 27
Сопротивляемость 20 электричество
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Клыки (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 2; +18 против КД; урон 1d8 + 6 плюс урон электричеством 1d6 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +16 против КД; урон 1d6 + 6.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает атаку клыками и две атаки когтями.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**

Дракон нацеливает свое электрическое дыхание на трёх существ; первая цель должна быть в пределах 10 клеток от дракона, вторая в пределах 10 клеток от первой, а третья цель в пределах 10 клеток от второй; +18 против Реакции; урон электричеством 2d12 + 10. *Промах:* Половина урона. Эта атака не провоцирует атаки от врагов.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Электричество**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +18 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Вспышка электричества (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Зональная вспышка 3 в пределах 20; +18 против Реакции; урон электричеством 2d6 + 4. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +22, Природа +13, Проницательность +13
Сил 23 (+12) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 14 (+8)
Тел 19 (+10) **Инт** 13 (+7) **Хар** 14 (+8)

LARS GRANT-WEST

Старый синий дракон **Одиночная артиллерия 20 уровня**
Огромный природный магический зверь (дракон) Опыт 14 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +18; тёмное зрение
Хиты 960; **Ранен** 480; смотрите также *выдох от ранения*
КД 36; **Стойкость** 39, **Реакция** 34, **Воля** 34
Сопротивляемость 25 электричество
Спасброски +5
Скорость 10, летая 12 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Клыки (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 3; +25 против КД; урон 2d6 + 8 плюс урон электричеством 2d6 и цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +23 против КД; урон 1d8 + 8.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает атаку клыками и две атаки когтями.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**

Дракон нацеливает свое электрическое дыхание на трёх существ; первая цель должна быть в пределах 20 клеток от дракона, вторая в пределах 10 клеток от первой, а третья цель в пределах 10 клеток от второй; +25 против Реакции; урон электричеством 3d12 + 17. *Промах:* Половина урона. Эта атака не провоцирует атаки от врагов.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Электричество**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +25 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода синего дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Удар грома (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 3; +25 против Стойкости; урон звуком 1d10 + 7 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода синего дракона. *Критическое попадание:* Как выше, но цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Вспышка электричества (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Зональная вспышка 3 в пределах 20; +25 против Реакции; урон электричеством 3d6 + 7. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +28, Природа +18, Проницательность +18
Сил 27 (+18) **Лов** 16 (+13) **Мдр** 17 (+13)
Тел 24 (+17) **Инт** 15 (+12) **Хар** 16 (+13)

Древний синий дракон **Одиночная артиллерия 28 уровня**
Гигантский природный магический зверь (дракон) Опыт 65 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +23; тёмное зрение
Хиты 1,290; **Ранен** 645; смотрите также *выдох от ранения*
КД 42; **Стойкость** 46, **Реакция** 40, **Воля** 40
Сопротивляемость 30 электричество
Спасброски +5
Скорость 10, летая 12 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Клыки (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 4; +34 против КД; урон 2d8 + 10 плюс урон электричеством 2d6 и цель толкается на 3 клетки и сбивается с ног.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +32 против КД; урон 2d6 + 10.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает атаку клыками и две атаки когтями.

Удар крыльями (движение; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Дракон пролетает вплоть до 12 клеток и атакует крыльями в конце перемещения: досягаемость 4; +34 против Стойкости; урон звуком 3d10 + 8. Это перемещение не провоцирует атаки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**

Дракон нацеливает свое электрическое дыхание на трёх существ; первая цель должна быть в пределах 20 клеток от дракона, вторая в пределах 10 клеток от первой, а третья цель в пределах 10 клеток от второй; урон электричеством 3d12 + 22. *Промах:* Половина урона.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Электричество**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +34 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода синего дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Удар грома (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 3; +34 против Стойкости; урон звуком 2d10 + 8 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода синего дракона. *Критическое попадание:* Как выше, но цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Вспышка электричества (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Зональная вспышка 4 в пределах 20; +34 против Реакции; урон электричеством 5d6 + 8. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +34, Природа +23, Проницательность +23
Сил 31 (+24) **Лов** 19 (+18) **Мдр** 18 (+18)
Тел 26 (+22) **Инт** 17 (+17) **Хар** 17 (+17)

Зелёный дракон

Зелёные драконы, мастера заговоров и обмана, обычно живут в лесах и других местах с сильными связями со Страной Фей. Они выдыхают клубы ядовитого газа.

Тактика зелёного дракона

Зелёный дракон использует для выматывания врагов *атаку с налёта* и *оружие дыхания*, после чего приземляется и начинает рукопашный бой. Один раз в раунд он использует *манящий взгляд* либо чтобы ввести цель в область оружия дыхания, либо чтобы поместить цель в пределы досягаемости его рукопашных атак.

Взрослые, старые и древние зелёные драконы используют *хлещущий хвост*, чтобы мешать врагам, пытающимся войти в рукопашный бой. Древний зелёный дракон как можно чаще использует *отравить сознание*, атакуя в первую очередь вражеских защитников.

Знание о зелёном драконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о зелёных драконах:

Сл 15: Зелёные драконы живут в основном в лесах и их манят места, связанные со Страной Фей.

Сл 20: Зелёные драконы — хитрые существа, знающие толк в обмане. Им нравится заключать сделки с другими существами, манипулируя так, чтобы получить какое-то дополнительное преимущество. Они выдыхают облака ядовитого газа и сбивают врагов с ног хвостом.

Примеры сцен

Иногда зелёные драконы сотрудничают с феями и другими лесными существами, и иногда путешествуют парами или даже стаями.

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
✦ 1 молодой зелёный дракон (одиночный налётчик 5 уровня)
✦ 2 кобольда коварных клинка (соглядатай 4 уровня)
✦ 1 кобольд жрец вирма (артиллерия 3 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 900)
✦ 1 взрослый зелёный дракон (одиночный контроллер 12 уровня)
✦ 2 баньшрая воина (солдат 12 уровня)

Молодой зелёный дракон **Одиночный налётчик 5 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 1 000

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 260; **Ранен** 130; смотрите также *выдох от ранения*
КД 21; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 17
Сопротивляемость 15 яд
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелёт 15; смотрите также *атака с налёта*
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d8 + 5 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d6 + 5.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Атака с налёта (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Дракон пролетает вплоть до 10 клеток и совершает атаку укусом в любой момент этого перемещения, не провоцируя атаки от цели.

Взмах хвостом (немедленный ответ, если враг, находящийся в соседней клетке, не перемещается в свой ход; неограниченный)

+8 против Реакции; урон 1d8 + 5 и цель сбивается с ног.

Манящий взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд, Очарование**

Дальнобойный 10; +8 против Воли; цель сдвигается на 2 клетки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +8 против Стойкости; урон ядом 1d10 + 3, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +8 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +10, Обман +15, Переговоры +10, Проницательность +15
Сил 15 (+4) **Лов** 20 (+7) **Мдр** 16 (+5)
Тел 17 (+5) **Инт** 15 (+4) **Хар** 17 (+5)

Взрослый зелёный дракон **Одиночный контроллер 12 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 3 500

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хлещущий хвост аура 1; для всех существ кроме дракона местность в пределах ауры считается труднопроходимой. Дракон теряет эту ауру, находясь в воздухе.
Хиты 620; **Ранен** 310; смотрите также *выдох от ранения*
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 25
Сопротивляемость 20 яд
Спасброски +5
Скорость 8, летая 12 (парение), дальний перелёт 15; смотрите также *атака с налёта*
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d10 + 6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d8 + 6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Атака с налёта (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Дракон пролетает вплоть до 12 клеток и совершает атаку укусом в любой момент этого перемещения, не провоцируя атаки от цели.

Взмах хвостом (немедленный ответ, если враг, находящийся в соседней клетке, не перемещается в свой ход; неограниченный)

+15 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель сбивается с ног.

Манящий взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд, Очарование**

Дальнобойный 10; +15 против Воли; цель сдвигается на 2 клетки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +15 против Стойкости; урон ядом 1d10 + 5 и цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +15 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +16, Обман +21, Переговоры +16, Проницательность +19
Сил 16 (+9) **Лов** 22 (+12) **Мдр** 17 (+9)
Тел 20 (+11) **Инт** 16 (+9) **Хар** 20 (+11)

Старый зелёный дракон **Одиночный контроллер 19 уровня**
Огромный природный магический зверь (дракон) Опыт 12 000

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хлещущий хвост аура 1; для всех существ кроме дракона местность в пределах ауры считается труднопроходимой. Дракон теряет эту ауру, находясь в воздухе.
Хиты 910; **Ранен** 455; смотрите также *выдох от ранения*
КД 35; **Стойкость** 31, **Реакция** 33, **Воля** 31
Сопротивляемость 25 яд
Спасброски +5
Скорость 10, летая 14 (парение), дальний перелёт 18; смотрите также *атака с налёта*
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 3; +24 против КД; урон 1d10 + 8 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +24 против КД; урон 1d8 + 8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Атака с налёта (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Дракон пролетает вплоть до 14 клеток и совершает атаку укусом в любой момент этого перемещения, не провоцируя атаки от цели.

Взмах хвостом (немедленный ответ, если враг, находящийся в соседней клетке, не перемещается в свой ход; неограниченный)

+24 против Реакции; урон 2d10 + 8 и цель сбивается с ног.

Манящий взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд, Очарование**

Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель сдвигается на 3 клетки.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +22 против Стойкости; урон ядом 2d10 + 6, цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +22 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +20, Обман +25, Переговоры +20, Проницательность +22
Сил 18 (+13) **Лов** 26 (+17) **Мдр** 17 (+12)
Тел 22 (+15) **Инт** 17 (+12) **Хар** 22 (+15)

Древний зелёный дракон **Одиночный контроллер 27 уровень**
Гигантский природный магический зверь (дракон) Опыт 55 000

Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +22; тёмное зрение
Хлещущий хвост аура 2; для всех существ кроме дракона местность в пределах ауры считается труднопроходимой. Дракон теряет эту ауру, находясь в воздухе.
Хиты 1,250; **Ранен** 625; смотрите также *выдох от ранения*
КД 43; **Стойкость** 39, **Реакция** 41, **Воля** 39
Сопротивляемость 30 яд
Спасброски +5
Скорость 10, летая 14 (парение), дальний перелёт 18; смотрите также *атака с налёта*
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 4; +32 против КД; урон 1d12 + 10 плюс продолжительный урон ядом 15 (спасение оканчивает).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +32 против КД; урон 1d10 + 10.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Атака с налёта (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Дракон пролетает вплоть до 14 клеток и совершает атаку укусом в любой момент этого перемещения, не провоцируя атаки от цели.

Взмах хвостом (немедленный ответ, если враг, находящийся в соседней клетке, не перемещается в свой ход; неограниченный)

+32 против Реакции; урон 2d12 + 10 и цель сбивается с ног.

Манящий взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Очарование**

Дальнобойный 10; +30 против Воли; цель сдвигается на 4 клетки.

Отравить сознание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Очарование**, **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; воздействует только на цель, получающую продолжительный урон от яда; +30 против Воли; цель получает штраф -2 к броскам атаки, а также проверкам характеристик и навыков (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится ещё и изумлённой (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель больше не может вредить дракону и больше не может совершать спасброски от эффектов этого таланта; с этого момента эффект таланта прекратится только после смерти или совершения ритуала Удалить Несчастье.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +30 против Стойкости; урон ядом 3d10 + 8 и цель получает продолжительный урон ядом 15 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +30 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +26, Обман +31, Переговоры +26, Проницательность +27

Сил 24 (+20)	**Лов** 30 (+23)	**Мдр** 18 (+17)
Тел 26 (+21)	**Инт** 18 (+17)	**Хар** 26 (+21)

LARS GRANT-WEST

Красный дракон

Красные драконы выдыхают огонь и создают логова в горах и вулканах. Это могущественнейшие из всех цветных драконов, а самые старые из них способны конкурировать по силе с демоническими повелителями и полубогами.

Знание о красном драконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о красных драконах:

Сл 15: Оружие дыхания красного дракона — это волна стихийного огня, сжигающего плоть и раскаляющего металл. Дыхание древнего дракона может лишить даже магической сопротивляемости, так что этих драконов боятся даже эфриты.

Сл 20: Несмотря на то, что красные драконы предпочитают устраивать логово глубоко под землёй, у них часто есть наблюдательные места над землёй, откуда они обозревают территорию и наблюдают за чужаками.

Тактика красного дракона

Красный дракон налетает на врагов и выдыхает пламя в начале сражения, после чего тратит единицу действия для совершения *двойной атаки*. В следующем раунде дракон тратит ещё одну единицу действия для использования *ужасающей внешности*, после чего повторяет *двойную атаку*. Старые и древние красные драконы используют *сжечь врага* на причиняющих беспокойство удалённых целях.

Молодой красный дракон **Одиночный солдат 7 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 1 500

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 332; **Ранен** 166; смотрите также *выдох от ранения*
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21
Сопротивляемость 15 огонь
Спасброски +5
Скорость 6, летая 8 (парение), дальний перелёт 12
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 2d6 + 6 плюс урон огнём 2d6.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 2d6 + 6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, в которой он окружает дракона; неограниченный)

Дракон атакует врага хвостом: досягаемость 2; +12 против Реакции; урон 1d10 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +12 против Реакции; урон огнём 1d12 + 4. *Промах:* Половина урона.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Огонь**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +12 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +14, Обман +9, Проницательность +10

Сил 22 (+9)	**Лов** 17 (+6)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 19 (+7)	**Инт** 11 (+3)	**Хар** 12 (+4)

LARS GRANT-WEST

Взрослый красный дракон **Одиночный солдат 15 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 6 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 750; **Ранен** 375; смотрите также *выдох от ранения*
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 29
Сопротивляемость 20 огонь
Спасброски +5
Скорость 6, летая 8 (парение), дальний перелёт 12
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2d8 + 7 плюс урон огнём 3d6.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2d8 + 7.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, в которой он окружает дракона; неограниченный)

Дракон атакует врага хвостом: досягаемость 2; +20 против Реакции; урон 2d10 + 7 и цель толкается на 1 клетку.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +20 против Реакции; урон огнём 2d12 + 6. *Промах:* Половина урона.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Огонь**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +20 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +19, Обман +14, Проницательность +15
Сил 25 (+14) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 16 (+10)
Тел 22 (+13) **Инт** 13 (+8) **Хар** 14 (+9)

Старый красный дракон **Одиночный солдат 22 уровня**
Огромный природный магический зверь (дракон) Опыт 20 750

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Хиты 1 050; **Ранен** 525; смотрите также *выдох от ранения*
КД 40; **Стойкость** 40, **Реакция** 37, **Воля** 34
Сопротивляемость 25 огонь
Спасброски +5
Скорость 8, летая 10 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 3; +29 против КД; урон 2d10 + 9 плюс урон огнём 4d6.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +29 против КД; урон 2d10 + 9.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, в которой он окружает дракона; неограниченный)

Дракон атакует врага хвостом: досягаемость 3; +27 против Реакции; урон 3d10 + 9 и цель толкается на 2 клетки.

Сжечь врага (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; +27 против Реакции; урон огнём 3d10 + 8 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +27 против Реакции; урон огнём 3d12 + 8. *Промах:* Половина урона.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Огонь**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +25 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +23, Обман +18, Проницательность +19
Сил 28 (+20) **Лов** 22 (+17) **Мдр** 17 (+14)
Тел 26 (+19) **Инт** 15 (+13) **Хар** 15 (+13)

Древний красный дракон **Одиночный солдат 30 уровня**
Гигантский природный магический зверь (дракон) Опыт 95 000

Инициатива +24 **Чувства** Внимательность +26; тёмное зрение
Пекло (Огонь) аура 5; существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 20. Существа в ауре получают покров от дальнобойных атак.
Хиты 1 390; **Ранен** 695; смотрите также *выдох от ранения*
КД 48; **Стойкость** 48, **Реакция** 43, **Воля** 42
Сопротивляемость 40 огонь
Спасброски +5
Скорость 12, летая 12 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 4; +37 против КД; урон 2d12 + 12 плюс урон огнём 6d6.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +37 против КД; урон 2d12 + 12.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, в которой он окружает дракона; неограниченный)

Дракон атакует врага хвостом: досягаемость 4; +35 против Реакции; урон 4d10 + 12 и цель толкается на 3 клетки.

Сжечь врага (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; +35 против Реакции; урон огнём 4d10 + 10 и продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +35 против Реакции; урон огнём 4d12 + 10 и красный дракон совершает вторичную атаку по цели. *Вторичная атака:* +33 против Стойкости; до конца сцены у цели исчезает сопротивляемость огню. *Промах:* Половина урона, вторичная атака не проводится.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Огонь**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +35 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +29, Обман +24, Проницательность +26
Сил 34 (+27) **Лов** 25 (+22) **Мдр** 22 (+21)
Тел 30 (+25) **Инт** 18 (+19) **Хар** 19 (+19)

Примеры сцен

Красные драконы часто создают альянсы с гитиянками. Также красным драконам иногда служат азеры, огненные великаны и элементали.

Сцена 18 уровня (опыт 10 000)
✦ 1 взрослый красный дракон (одиночный солдат 15 уровня)
✦ 1 гитиянки гиш (элитный контроллер 15 уровня)
✦ 2 гитиянки резчика разума (артиллерия 13 уровня)

Сцена 24 уровня (опыт 30 350)
✦ 1 старый красный дракон (одиночный солдат 22 уровня)
✦ 2 огненных архона поборника пепла (артиллерия 20 уровня)
✦ 2 огненных великана (солдат 18 уровня)

Белый дракон

Белые драконы — это жестокие и бессердечные звери, ведомые лишь голодом и жадностью. Там, где им не хватает интеллекта, им помогает свирепость. Они выдыхают волны холода, да и обитают преимущественно в холодном климате.

Тактика белого дракона

Белым драконам нравится пикировать на врагов с неба или неожиданно нападать из снега или льда. Для начала белый дракон использует *ужасающую внешность* и тратит единицу действия для высвобождения *оружия дыхания*. После этого дракон использует *ярость дракона*, пока оружие дыхания не перезарядится (тратя вторую единицу действия на использование и дыхания и атаки когтями).

Старые и древние драконы переключаются между *ледяной могилой* и оружием дыхания, но во всём остальном действуют как описано выше.

Обычно белые драконы сражаются до смерти.

Знание о белом драконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о белых драконах:

Сл 15: Белые драконы очень легко приспосабливаются к окружающим условиям, но предпочитают жить в холодных условиях, таких как ледяные разломы, холодные горные пики и ледяные пещеры, соединённые со Стихийным Хаосом. Оружие дыхания белого дракона — это леденящая до костей волна стихийного холода.

Сл 20: Белых драконов легко подкупить драгоценными камнями, особенно бриллиантами, но они ещё лучше реагируют, если среди предложенных даров есть и мясо.

Молодой белый дракон **Одиночный громила 3 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 750

Инициатива +1 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 200; **Ранен** 100; смотрите также *выдох от ранения*
КД 18; **Стойкость** 20, **Реакция** 16, **Воля** 17
Сопротивляемость 15 холод
Спасброски +5
Скорость 6 (хождение по льду), летая 6 (парение), дальний перелёт 10
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Досягаемость 2; +6 против КД; урон 1d8 + 4 плюс урон холодом 1d6 (плюс ещё 1d6 единиц урона холодом при успешных провоцированных атаках).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +6 против КД; урон 1d8 + 4.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +4 против Реакции; урон холодом 3d6 + 4, цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Холод**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +4 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +15

Сил 18 (+5)	**Лов** 10 (+1)	**Мдр** 12 (+2)
Тел 18 (+5)	**Инт** 10 (+1)	**Хар** 8 (+0)

LARS GRANT-WEST

Взрослый белый дракон **Одиночный громила 9 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 2 000

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 408; **Ранен** 204; смотрите также *выдох от ранения*
КД 23; **Стойкость** 26, **Реакция** 21, **Воля** 22
Сопротивляемость 20 холод
Спасброски +5
Скорость 7 (хождение по льду), летая 7 (парение), дальний перелёт 10
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Досягаемость 2; +12 против КД; урон 1d8 + 5 плюс урон холодом 1d10 (плюс ещё 1d10 единиц урона холодом при успешных провоцированных атаках).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +12 против КД; урон 1d8 + 5.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +10 против Реакции; урон холодом 4d6 + 6 и цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Холод**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +10 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +19
Сил 20 (+9) **Лов** 12 (+5) **Мдр** 14 (+6)
Тел 22 (+10) **Инт** 12 (+5) **Хар** 10 (+4)

Старый белый дракон **Одиночный громила 17 уровня**
Огромный природный магический зверь (дракон) Опыт 8 000

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Хиты 850; **Ранен** 425; смотрите также *выдох от ранения*
КД 31; **Стойкость** 32, **Реакция** 29, **Воля** 29
Сопротивляемость 25 холод
Спасброски +5
Скорость 8 (хождение по льду), летая 8 (парение), дальний перелёт 12
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Досягаемость 3; +22 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон холодом 2d12 (плюс ещё 2d12 единиц урона холодом при успешных провоцированных атаках).

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +22 против КД; урон 1d10 + 6.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.

Ледяная могила (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Дальнобойный 10; +20 против Стойкости; цель замуровывается во льду, получая урон холодом 2d12 + 8 и становится удерживаемой и ошеломлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +20 против Реакции; урон холодом 6d6 + 8, цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Холод**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +20 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +24
Сил 22 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 17 (+11)
Тел 26 (+16) **Инт** 14 (+10) **Хар** 14 (+10)

Древний белый дракон **Одиночный громила 24 уровня**
Гигантский природный магический зверь (дракон) Опыт 30 250

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +21; тёмное зрение
Аура зимы (Холод) аура 5; существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон холодом 30. Местность в ауре считается труднопроходимой, а существа, летящие в ауре (кроме самого дракона), перемещаются с уменьшенной вдвое скоростью. Существа в ауре получают покров от дальнобойных атак.
Хиты 1 145; **Ранен** 572; смотрите также *выдох от ранения*
КД 38; **Стойкость** 43, **Реакция** 37, **Воля** 38
Сопротивляемость 30 холод
Спасброски +5
Скорость 9 (хождение по льду), летая 9 (парение), дальний перелёт 12
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Досягаемость 4; +29 против КД; урон 2d12 + 7 плюс урон холодом 3d12 (плюс ещё 3d12 единиц урона холодом при успешных провоцированных атаках).

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +29 против КД; урон 2d12 + 7.

Ярость дракона (стандартное; неограниченный)

Дракон совершает две атаки когтём. Если он попадёт обеими атаками по одной цели, он ещё и кусает ту же самую цель.

Ледяная могила (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Дальнобойный 10; +27 против Стойкости; цель замуровывается во льду, получая урон холодом 4d12 + 9 и становится удерживаемой и ошеломлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Оружие дыхания (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +27 против Реакции; урон холодом 8d6 + 9 и цель становится замедленной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое), а белый дракон совершает вторичную атаку по цели. *Вторичная атака:* +27 против Стойкости; до конца сцены у цели исчезает сопротивляемость холоду.

Выдох от ранения (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Холод**

Оружие дыхания дракона перезаряжается и он тут же его использует.

Ужасающая внешность (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +27 против Воли; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода дракона. *Последствие:* Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +29
Сил 25 (+19) **Лов** 17 (+15) **Мдр** 18 (+16)
Тел 29 (+21) **Инт** 15 (+14) **Хар** 15 (+14)

Примеры сцен

Если белый дракон встречается в составе группы, то скорее всего его будут сопровождать падальщики, надеющиеся поживиться остатками еды дракона или перехватить добычу, ослабленную атаками дракона.

Сцена 4 уровня (опыт 950)
✦ 1 молодой белый дракон (одиночный громила 3 уровня)
✦ 1 драконорождённый солдат (солдат 5 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)
✦ 1 взрослый белый дракон (одиночный громила 9 уровня)
✦ 1 галеб дур камнезов (контроллер 11 уровня)
✦ 2 галеб дура землелома (артиллерия 7 уровня)

DRAGONBORN
(ДРАКОНОРОЖДЁННЫЙ)

ДРАКОНОРОЖДЁННЫЕ — ЭТО ГОРДЫЕ, БЛАГОРОДНЫЕ воины с сильными магическими традициями и кровными связями с драконами. Несмотря на то, что у драконорождённых больше нет родины и своей империи, они легко смешиваются с другими культурами.

Драконорождённый солдат **Солдат 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 63; **Ранен** 31; смотрите также *ярость драконорождённого*
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 15
Скорость 5

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД (+11 в раненом состоянии); урон 1d8 + 3.

Дыхание дракона (малое; на сцену) ✦ **Холод**

Ближняя волна 3; +6 против Реакции (+7 в раненом состоянии); урон холодом 1d6 + 2.

Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)

Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Стремительный дух (немедленный ответ, когда враг покидает соседнюю клетку; неограниченный) ✦ **Оружие**

Драконорождённый солдат совершает рукопашную стандартную атаку по врагу, даже если тот совершал шаг.

Военное восстановление (свободное, когда драконорождённый солдат промахивается рукопашной атакой; перезаряжается когда солдат использует *стремительный дух*) ✦ **Оружие**

Драконорождённый солдат совершает ещё одну рукопашную атаку по той же самой цели.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Выносливость +9, Запугивание +8, История +4
Сил 16 (+5) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 15 (+4) **Инт** 11 (+2) **Хар** 9 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, лёгкий щит, длинный меч

Тактика драконорождённого солдата

Этот солдат, как и большинство драконорождённых, является стойким воителем и без колебаний устремляется в бой. Драконорождённый солдат предпочитает находиться в гуще сражения, где он сможет использовать *стремительный дух*. Солдат использует *военное восстановление* для совершения дополнительных атак каждый раз, когда этот талант доступен. Он приберегает *дыхание дракона* до тех пор, пока в его зоне действия не появится несколько врагов.

Знание о драконорождённом

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о драконорождённых:

Сл 15: Драконорождённые — это благородные воины, никогда не нарушающие своей клятвы. Драконорождённый выражает свою честь оттачиванием навыков и уважительным отношением к противнику. Много драконорождённых становится наёмниками для проверки самих себя. Другие сражаются за дело, которое они считают правым.

Сл 20: Утратив свою империю, драконорождённые стали жить среди людей, дварфов и прочих рас. Традиции и узы кланов определяют культуру драконорождённых, от заключений браков до заключения союзов. Враг, знающий методы клана конкретного драконорождённого, может получить над ним некоторое преимущество.

Драконорождённый гладиатор **Солдат 10 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 500

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +6
Хиты 106; **Ранен** 53; смотрите также *ярость драконорождённого*
КД 24; **Стойкость** 23, **Реакция** 20, **Воля** 21
Скорость 5

Полуторный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+15 против КД (+16 в раненом состоянии); смотрите также *одинокий воин*; урон 1d10 + 5.

Добивающий удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Цель должна быть раненой; +15 против КД (+16 в раненом состоянии); урон 2d10 + 5 и союзники драконорождённого гладиатора получают бонус +2 к броскам атаки до конца следующего хода драконорождённого гладиатора.

Дыхание дракона (малое; на сцену) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 3; +12 против Реакции (+13 в раненом состоянии); урон огнём 1d6 + 4.

Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)

Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Удар гладиатора

Когда драконорождённый гладиатор попадает по врагу провоцированной атакой, цель сбивается с ног.

Одинокий воин

Драконорождённый гладиатор получает бонус +2 к броскам рукопашной атаки когда находится по соседству только с одним врагом.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +15, Запугивание +15, История +7
Сил 21 (+10) **Лов** 15 (+7) **Мдр** 12 (+6)
Тел 18 (+9) **Инт** 10 (+5) **Хар** 16 (+8)

Снаряжение чешуйчатый доспех, полуторный меч

Тактика драконорождённого гладиатора

Драконорождённый гладиатор — это прямолинейный воин, сражающийся до смерти. Когда враг станет раненым, гладиатор использует *добивающий удар*. Сражаясь с несколькими врагами, драконорождённый выбирает себе врага, выглядящего самым опасным.

Драконорождённый налётчик **Налётчик 13 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 129; **Ранен** 64; смотрите также *ярость драконорождённого*
КД 27; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 21
Скорость 7

Катар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+19 против КД (+20 в раненом состоянии); урон 1d6 + 4 (критический 2d6 + 10).

Удар двумя катарами (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Если драконорождённый налётчик в свой ход не совершает действие движения, он совершает шаг на 1 клетку, а затем 2 атаки катаром, или вначале 2 атаки, а затем шаг.

Дыхание дракона (малое; на сцену) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 3; +14 против Реакции (+15 в раненом состоянии); урон кислотой 1d6 + 3.

Боевое превосходство

Драконорождённый налётчик причиняет дополнительно 1d6 урона рукопашными и дальнобойными талантами целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)

Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Проход в тыл (движение; перезаряжается после использования *удара двумя катарами* на двух разных целях)

Драконорождённый налётчик совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +9, История +8, Скрытность +16
Сил 18 (+10) **Лов** 21 (+11) **Мдр** 14 (+8)
Тел 17 (+9) **Инт** 10 (+6) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение кожаный доспех, 2 катара

Тактика драконорождённого налётчика

Драконорождённый налётчик стремится получить боевое превосходство, используя *проход в тыл* для окружения врагов или выхода из окружения. Налётчик пытается как можно чаще атаковать двух разных врагов *ударом двумя катарами*, чтобы перезарядить *проход в тыл.*

Драконорождённый воитель **Солдат 26 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 9 000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 239; **Ранен** 119; смотрите также *ярость драконорождённого* и *яростный клинок*
КД 42; **Стойкость** 42, **Реакция** 40, **Воля** 41
Сопротивляемость 30 кислота, 30 огонь, 30 холод, 30 электричество, 30 яд
Скорость 5, летая 8 (неуклюже)

Полуторный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+31 против КД (+32 в раненом состоянии); урон 2d10 + 9 и драконорождённый воитель совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +29 против Стойкости (+30 в раненом состоянии); цель становится ошеломлённой до конца следующего хода драконорождённого воителя и сбивается с ног.

Яростный клинок (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Оружие**

Требуется полуторный меч; ближняя вспышка 1; нацеливается на врагов; +32 против КД (включая бонус от *ярости драконорождённого*); урон 2d10 + 9.

Дыхание дракона (малое; на сцену) ✦ **Электричество**

Ближняя волна 3; +27 против Реакции (+28 в раненом состоянии); урон электричеством 2d6 + 6.

Ярость драконорождённого (только в раненом состоянии)

Драконорождённый получает расовый бонус +1 к броскам атаки.

Безжалостность

Драконорождённый воитель причиняет дополнительно 2d10 единиц урона рукопашными атаками по лежачим целям.

Избавление (свободное; перезарядка ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄)

Драконорождённый воитель автоматически преуспевает в спасброске от одного действующего на него эффекта на свой выбор.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Атлетика +23, Запугивание +26, История +22
Сил 29 (+22) **Лов** 20 (+18) **Мдр** 17 (+16)
Тел 23 (+19) **Инт** 15 (+15) **Хар** 22 (+19)

Снаряжение латный доспех, тяжёлый щит, полуторный меч

Тактика драконорождённого воителя

У этого драконорождённого есть крылья и он может летать, хотя он и предпочитает обычный рукопашный бой. Он использует полуторный меч для сбивания врагов с ног, а в следующем ходу использует *безжалостность*. Став в первый раз раненым, он атакует всех соседних врагов *яростным клинком.*

Примеры сцен

Многие драконорождённые ведут жизнь наёмников, воинов и искателей приключений.

Сцена 6 уровня (опыт 1 275)
✦ 2 драконорождённых солдата (солдат 5 уровня)
✦ 1 тифлинг тёмный клинок (соглядатай 7 уровня)
✦ 1 яростный дрейк (громила 5 уровня)
✦ 5 человек прислужников (миньон 7 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 300)
✦ 3 драконорождённых налётчика (налётчик 13 уровня)
✦ 1 краснородный огнеплюй (артиллерия 12 уровня)
✦ 1 огр громила (элитный громила 11 уровня)

WILLIAM O'CONNOR

DRAGONSPAWN
(ДРАКОНЬЕ ОТРОДЬЕ)

КУЛЬТЫ ДРАКОНОВ, ПРЕДАННЫЕ ТИАМАТ, создали первое драконье отродье мистическим ритуалом. Они испортили яйца драконов, подмешав к ним кровь других существ, породив новых чудовищ с чертами драконов. Были созданы целые войска этих чудовищ для сражения с силами Бахамута, но не все драконьи отродья существовали для сражений.

Драконьи отродья плодились и множились. Со временем все драконьи отродья стали новыми расами с характерами, похожими на характеры соответствующих драконов. Ритуалы, которыми были созданы первые драконьи отродья, попали во многие книги, что способствовало появлению новых видов. Несмотря на то, что цветные драконы сами дают яйца для этих ритуалов, ритуалы можно проводить и с яйцами драконов других семейств.

КРАСНОРОДНЫЙ ОГНЕПЛЮЙ

Это громоздкое существо изрыгает сгустки огня, сжигающие одну цель или взрывающиеся при ударе.

Краснородный огнеплюй **Артиллерия 12 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 700

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Внутренний огонь (Огонь) аура 5; союзники в ауре получают сопротивляемость огню 10.
Хиты 97; **Ранен** 48
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 4

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+16 против КД; урон 1d10 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненный плевок (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 12; +15 против Реакции; урон 2d6 + 1 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненная вспышка (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +15 против Реакции; урон 3d6 + 1 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона, продолжительного урона нет.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 18 (+10) **Лов** 13 (+7) **Мдр** 13 (+6)
Тел 19 (+10) **Инт** 2 (+2) **Хар** 8 (+5)

Тактика краснородного огнеплюя

Краснородный огнеплюй обучен нападать на врагов с расстояния *огненным плевком* по одной цели или *огненной вспышкой* по многочисленным целям. Огнеплюй, слишком медленный для того чтобы убежать, сражается до смерти. К тому же, будучи загнанным в угол, он впадает в ярость.

Знание о краснородном огнеплюе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Огнеплюи часто служат в армиях чудовищ передвижной артиллерией, осыпающей врагов сгустками огня.

Сл 25: Несмотря на низкий интеллект, огнеплюя можно научить отличать союзников от врагов. Союзники, стоящие рядом с огнеплюем, получают небольшую защиту от огня.

ЧЕРНОРОДНЫЙ ТЕМНОПУТ

Эти существа заселяют заброшенные пещеры, заманивая и пожирая прохожих.

Чернородный темнопут **Соглядатай 16 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 1 400

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 30; **Стойкость** 26, **Реакция** 27, **Воля** 20; смотрите также *тьма*
Сопротивляемость 15 кислота
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание); смотрите также *подвижная рукопашная атака*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

+21 против КД; урон 2d10 + 6 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Бодающий бросок (стандартное; неограниченный)

Чернородный темнопут совершает атаку в броске; +21 против Стойкости; урон 2d8 + 7, цель сбивается с ног и темнопут совершает атаку укусом по той же самой цели.

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Чернородный темнопут может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Темнопут не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Кислотная паутина (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Дальнобойный 10; +20 против Реакции; цель получает продолжительный урон кислотой 10 и становится удерживаемой (спасение оканчивает и то и другое).

Тьма

Если чернородный темнопут не перемещается в свой ход, то тени, которые постоянно вращаются вокруг него, формируют облако, предоставляющее покров до начала его следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +20
Сил 22 (+14) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 10 (+8)
Тел 18 (+12) **Инт** 2 (+4) **Хар** 8 (+7)

Тактика чернородного темнопута

Чернородный темнопут остаётся незамеченным при помощи скрытности, после чего нападает на врага, используя *бодающий бросок*. Однако зверь не остаётся на этом месте, и в следующий же ход использует *подвижную рукопашную атаку*, чтобы вновь ударить цель и отойти от неё. Связавшийся с несколькими врагами темнопут использует для удерживания врагов *кислотную паутину*.

Знание о чернородном темнопуте

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Темнопут может так окружить себя тенями, что его трудно будет разглядеть в бою. Враждебность и низкий интеллект сильно затрудняют обучение этих существ.

Сл 25: Темнопут ловит добычу клейкой паутиной, с которой капает кислота, однако это существо нетерпеливо, и оно не будет откладывать пир до тех пор, пока жертва умрёт от кислоты.

FRANCIS TSAI

Синеродный убийца богов

Огромный убийца богов может в одиночку разрушать города. В отличие от других отродий это существо достаточно умно для того, чтобы служить тем, кто способен оплатить его верность.

Синеродный убийца богов	**Элитный громила 22 уровня**
Огромный природный гуманоид (рептилия)	Опыт 8 300

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +17; сумеречное зрение
Хиты 510; **Ранен** 255
КД 36; **Стойкость** 36, **Реакция** 31, **Воля** 33
Сопротивляемость 30 звук, 30 электричество
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 4d6 + 9 плюс урон электричеством 2d8; смотрите также *убийца*.

Ужасающий удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Убийца богов совершает атаку двуручным мечом. Если атака попадает, то он совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +26 против Стойкости; цель толкается на 3 клетки и сбивается с ног.

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 2; +24 против КД; урон 1d10 + 7 плюс урон электричеством 2d8; смотрите также *убийца*.

Убийца

Синеродный убийца богов причиняет на 10 единиц больше урона драконам, драконорождённым и бессмертным.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий

Сил 28 (+20)	**Лов** 19 (+15)	**Мдр** 22 (+17)
Тел 25 (+18)	**Инт** 10 (+11)	**Хар** 16 (+15)

Снаряжение двуручный меч, тяжёлый щит

Тактика синеродного убийцы богов

Это существо устремляется в бой, размахивая двуручным мечом и используя *ужасающий удар* для сбивания противников с ног. Если он успешно отталкивает врага, то следует за ней и тратит единицу действия для повторного использования *ужасающего удара* на том же существе (если оно ещё не мертво).

Знание о синеродном убийце богов

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Синеродные убийцы богов были созданы для сражений с ангелами, драконами и драконорождёнными, преданными Бахамуту. Однако теперь это наёмники, чью верность можно просто купить.

Примеры сцен

Несмотря на вспыльчивый и даже злобный характер драконих отродий, некоторые гуманоиды приручают и обучают их.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
- ✦ 1 краснородный огнеплюй (артиллерия 12 уровня)
- ✦ 4 гитиянки воина (солдат 12 уровня)

Сцена 16 уровня (опыт 7 000)
- ✦ 1 чернородный темнопут (соглядатай 16 уровня)
- ✦ 4 куо-тоа стража (миньон 16 уровня)
- ✦ 2 куо-тоа надзирателя (налётчик 16 уровня)
- ✦ 1 куо-тоа кнут (контроллер 16 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 22 650)
- ✦ 2 синеродных убийцы богов (элитный громила 22 уровня)
- ✦ 1 штормовой великан (контроллер 24 уровня)

JEAN PIERRE TARGETE (2)

DRAKE (ДРЕЙК)

Дрейк — это плотоядная рептилия с зубастой пастью, когтистыми лапами и змеевидным хвостом. Некоторые дрейки ходят на двух ногах, удерживая передние конечности над землёй, в то время как другие ходят на всех четырёх лапах. У некоторых разновидностей дрейков есть крылья, и многие из них могут использовать передние лапы для манипулирования предметами.

Дикие дрейки нападают на любую увиденную добычу, но обученные нападают только после провокации или по команде. Обученные дрейки служат сторожами, спутниками охотников, боевыми животными, скакунами, посыльными и даже вьючными животными.

Дрейки не разговаривают, но общаются щелчками, свистом и рычанием.

ШИПОГОЛОВЫЙ ДРЕЙК

Шипоголовые дрейки гнездятся на высоких зданиях, собираются стаями и представляют угрозу жителям больших городов. Они воруют ценные вещи и нападают на сильного врага только из-за того, что были потревожены их гнёзда или от большого голода.

Шипоголовый дрейк **Налётчик 1 уровня**
Маленький природный зверь (рептилия) Опыт 100

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 29; **Ранен** 14
КД 16; **Стойкость** 11, **Реакция** 14, **Воля** 13
Скорость 4, летая 8 (парение); смотрите также *атака с налёта*

(+) **Укус** (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 1d6 + 4.

(+) **Грабёж** (стандартное; неограниченный)

+4 против Реакции; урон 1 и шипоголовый дрейк крадёт у цели маленький предмет, такой как зелье, свиток или монетка.

↓ **Атака с налёта** (стандартное; неограниченный)

Шипоголовый дрейк пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Дрейк не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 11 (+0) **Лов** 18 (+4) **Мдр** 16 (+3)
Тел 13 (+1) **Инт** 3 (-4) **Хар** 11 (+0)

Тактика шипоголового дрейка

Шипоголовый дрейк использует *атаку с налёта* и *грабёж*, чтобы украсть ценную вещицу, не провоцируя атаку. Если грабёж удался, дрейк улетает в гнездо. Став раненым, дрейк начинает кусать врагов, используя *атаку с налёта*.

Знание о шипоголовом дрейке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Так же как и вороны, шипоголовые дрейки — общественные существа, собирающие блестящие предметы. У шипоголового дрейка также сильный инстинкт возвращения домой, так что приручённый дрейк может стать отличным курьером для переноски лёгких предметов или посланий.

ДРЕЙК СТРАЖ

Дрейки стражи — отличные питомцы и защитники, защищающие хозяина до смерти.

Дрейк страж **Громила 2 уровня**
Маленький природный зверь (рептилия) Опыт 125

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +7
Хиты 48; **Ранен** 24
КД 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 13, **Воля** 12
Иммунитет страх (если находится в пределах 2 клеток от союзника)
Скорость 6

(+) **Укус** (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 1d10 + 3 или 1d10 + 9, если в пределах 2 клеток есть союзник.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 12 (+2)
Тел 18 (+5) **Инт** 3 (-3) **Хар** 12 (+2)

Тактика дрейка стража

Дрейк страж держится ближе к союзникам, чтобы причинять больше урона. Он не убегает из боя и будет охранять даже тела павших союзников.

Знание о дрейке страже

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Дрейки стражи — это обычные питомцы с острыми чувствами. В дикой местности это стайные хищники, такие же как волки, и к ним иногда прибиваются плюющиеся дрейки.

ДРЕЙК ИГЛОЗУБ

Иглозубые дрейки, будучи размером с кошку, собираются в рой и наваливаются на жертву всем скопом, валя на землю и объедая до костей за несколько секунд.

Рой дрейков иглозубов **Солдат 2 уровня**
Средний природный зверь (рептилия, рой) Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +7
Нападение роя аура 1; рой дрейков иглозубов совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.
Хиты 38; **Ранен** 19
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 17, **Воля** 14
Иммунитет страх; **Сопротивляемость** половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 5 ближним и зональным атакам.
Скорость 7

(+) **Рой зубов** (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; 1к6 + 2 или 2к6 + 2 по лежащей цели

↓ **Свалить** (малое 1/раунд; неограниченный)

+3 против Стойкости; цель сбивается с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+3) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 12 (+2)
Тел 14 (+3) **Инт** 2 (-3) **Хар** 10 (+1)

Тактика дрейков иглозубов

Ведомые голодом дрейки бесстрашно устремляются к добыче, валят её с ног (используя *свалить*), и используют *рой зубов* для пожирания жертвы.

Знание о дрейке иглозубе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Гуманоиды содержат иглозубых дрейков как экзотических питомцев или живые ловушки, иногда совмещая то и другое.

ПСЕВДОДРАКОН

Псевдодракон это небольшой дрейк с ядовитым жалом. Он может быть высокомерным, требовательным и просто бесполезным. Однако он может быть также милым и игривым. Эти существа сами идут в услужение, при условии что им будет обеспечен корм и много внимания. Несмотря на то, что они не могут разговаривать, они могут издавать животные звуки, такие как мурлыканье (удовольствие), шипение (реакция на неожиданность), чириканье (просьба) и рычание (гнев).

Псевдодракон	**Соглядатай 3 уровня**
Маленький природный зверь (рептилия)	Опыт 150
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +8 **Хиты** 40; **Ранен** 20 **КД** 17; **Стойкость** 14, **Реакция** 15, **Воля** 14 **Скорость** 4, летая 8 (парение); смотрите также *атака с налёта*	
Укус (стандартное; неограниченный)	
+8 против КД; урон 1d8 + 4.	
Жало (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Яд**	
+8 против КД; урон 1d8 + 4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).	
Атака с налёта (стандартное; неограниченный)	
Псевдодракон пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Псевдодракон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.	
Невидимость (стандартное; перезаряжается когда псевдодракон получает урон) ✦ **Иллюзия**	
Пока псевдодракон не перемещается, он невидим.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Навыки** Проницательность +8, Скрытность +10 **Сил** 13 (+2) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 15 (+3) **Тел** 16 (+4) **Инт** 6 (-1) **Хар** 17 (+4)	

Тактика псевдодракона

В бою псевдодракон предпочитает использовать жало, чтобы при помощи *атаки с налёта* подлететь к врагу, ударить его и тут же улететь. Встретив сильного врага, псевдодракон совершает шаги и использует *невидимость*.

Знание о псевдодраконе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Псевдодраконы — самые умные и самые игривые из всех дрейков, так что их высоко ценят как питомцев. В дикой местности это яростные хищники, но обычно они не нападают на гуманоидов, если только их не будут провоцировать.

ПЛЮЮЩИЙСЯ ДРЕЙК

Эта коварная рептилия плюётся кислотой, отчего и произошло это название. В дикой местности плюющиеся дрейки нападают без провокаций, но даже их можно приручить и обучить. Они инстинктивно сосредотачивают атаки на одной цели, намереваясь быстро убить её.

Плюющийся дрейк	**Артиллерия 3 уровня**
Средний природный зверь (рептилия)	Опыт 150
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3 **Хиты** 38; **Ранен** 19 **КД** 17; **Стойкость** 14, **Реакция** 16, **Воля** 14 **Сопротивляемость** 10 кислота **Скорость** 7	
Укус (стандартное; неограниченный)	
+6 против КД; урон 1d6 + 2.	
Едкий плевок (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**	
Дальнобойный 10; +8 против Реакции; урон кислотой 1d10 + 4.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Сил** 14 (+3) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 14 (+3) **Тел** 14 (+3) **Инт** 3 (-3) **Хар** 12 (+2)	

Тактика плюющегося дрейка

Плюющийся дрейк использует *едкий плевок* для атаки с расстояния. Несмотря на низкий интеллект, дрейки сосредотачивают атаки на одном враге, чтобы быстро от него избавиться.

Знание о плюющемся дрейке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Сл 15: Из плюющихся дрейков получаются посредственные, везде мусорящие питомцы, но гуманоиды всё равно делают из них сторожей. В дикой природе плюющиеся дрейки иногда объединяются с другими дрейками, такими как дрейки стражи. Плюющихся дрейков можно также найти в стаях с доминирующим яростным дрейком, не создавшем своей стаи.

Яростный дрейк

Яростные дрейки нападают на всех встреченных существ, а став ранеными, впадают в настоящее буйство. Взрослого яростного дрейка нельзя приручить, но из молодого вполне можно сделать питомца, сторожа или скакуна.

Яростный дрейк	**Громила 5 уровня**
Большой природный зверь (рептилия, скакун)	Опыт 200
Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +3 **Хиты** 77; **Ранен** 38; смотрите также *ярость от ранения* **КД** 17; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 15 **Иммунитет** страх (только в раненом состоянии) **Скорость** 8	
(+) **Укус** (стандартное; неограниченный)	
+9 против КД; урон 1d10 + 4; смотрите также *ярость от ранения*.	
ǂ **Коготь** (стандартное; неограниченный)	
+8 против КД; урон 1d6 + 4; смотрите также *ярость от ранения*.	
ǂ **Рвущий бросок** (стандартное; неограниченный)	
Когда яростный дрейк совершает атаку в броске, он совершает две атаки когтями по одной цели.	
Ярость от ранения (в раненом состоянии)	
Яростный дрейк получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет атаками на 5 единиц урона больше.	
Яростный скакун (в раненом состоянии, когда на дрейке едет верхом дружественный всадник как минимум 5 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**	
Яростный дрейк предоставляет ездоку бонус +2 к броскам атаки и урона рукопашными атаками.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —	
Сил 19 (+6) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 13 (+3)	
Тел 17 (+5) **Инт** 3 (-2) **Хар** 12 (+3)	

Тактика яростного дрейка

Яростный дрейк сражается до смерти. Для начала он совершает *рвущий бросок*, после чего переключается на укусы, получая в раненом состоянии бонусы к броскам атаки и урона.

Знание о яростном дрейке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Прирученный яростный дрейк может служить скакуном или сторожем. Дикие яростные дрейки это жестокие и территориальные охотники.

Сл 20: Стая яростных дрейков считает всех встреченных добычей или угрозой. Яростный дрейк, не имеющий стаи себе подобных, часто внедряется в стаю дрейков стражей или плюющихся дрейков, становясь их лидером.

Примеры сцен

Дрейков можно встретить рядом с домом или прямо в доме любого гуманоидного существа. Стаи дрейков бродят по дикой природе, конкурируя с другими хищниками.

Сцена 2 уровня (опыт 625)
- ✦ 2 дрейка стража (громила 2 уровня)
- ✦ 2 эльфа лучника (артиллерия 2 уровня)
- ✦ 1 эльф разведчик (налётчик 2 уровня)

Сцена 4 уровня (опыт 875)
- ✦ 1 псевдодракон (соглядатай 3 уровня)
- ✦ 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 2 человека стража (солдат 3 уровня)
- ✦ 2 человека разбойника (налётчик 2 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 1 яростный дрейк (громила 5 уровня)
- ✦ 1 зеленошкурый болотный мистик (контроллер 6 уровня)
- ✦ 1 зеленошкурый стрелок (соглядатай 5 уровня)
- ✦ 2 зеленошкурых охотника (налётчик 4 уровня)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

DRIDER (ДРАЙДЕР)

ЭТИ КРОВОЖАДНЫЕ СУЩЕСТВА, СКРЫВАЮЩИЕСЯ в глубинах мира и служащие Лолт, наделены сходством с гротескным обликом их богини.

Драйдер клыколорд **Громила 14 уровня**
Большой фейский гуманоид (паук) Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 172; **Ранен** 86
КД 26; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 23
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание)

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+19 против КД; урон 1d12 + 7.

Быстрый укус (малое; неограниченный) ✦ **Яд**

Требуется боевое превосходство; +16 против Стойкости; урон 1d4 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Тёмное пламя (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +16 против Реакции; до конца следующего хода драйдера цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Паутина (стандартное; перезарядка ⚅)

Дальнобойный 5; +15 против Реакции; цель становится удерживаемой (пока не высвободится). Высвобождение из паутины требует успешной проверки Акробатики со Сл 25 или Атлетики со Сл 27.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Подземелья +15, Скрытность +17
Сил 24 (+14) **Лов** 21 (+12) **Мдр** 16 (+10)
Тел 22 (+13) **Инт** 13 (+8) **Хар** 9 (+6)

Снаряжение кожаный доспех, двуручный меч

Тактика драйдера клыколорда

Клыколорд пытается захватить врагов в паутину, после чего стремится нанести *быстрый укус* удерживаемому врагу. В противном случае драйдер использует свой меч.

Знание о драйдере

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о драйдерах:

Сл 20: В сообществе дроу самые сильные и храбрые могут пройти Испытание Лолт. Прошедшие его становятся драйдерами, членами привилегированной касты. Провалившие испытание обычно умирают.

Примеры сцен

Драйдеры распространены среди дроу, где занимают обычное место, подчиняясь жрицам Лолт. В важных операциях дроу может участвовать один или несколько драйдеров и других пауков.

Сцена 12 уровня (опыт 3 600)
✦ 1 драйдер клыколорд (громила 14 уровня)
✦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)
✦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
✦2 драйдера клыколорда (громила 14 уровня)
✦1 драйдер плетущий тень (налётчик 14 уровня)
✦1 демонический паутинник (элитный контроллер 14 уровня)

Драйдер плетущий тень **Налётчик 14 уровня**
Большой фейский гуманоид (паук) Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 134; **Ранен** 67
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 26; смотрите также *кружащиеся тени*
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание)

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+19 против КД; урон 1d8 + 3 плюс урон некротической энергией 2d6; смотрите также *рукопашная проворность*.

Рубящая тьма (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; +17 против Реакции; урон некротической энергией 3d8 + 3.

Паутина (стандартное; перезарядка ⚅)

Дальнобойный 5; +17 против Реакции; цель становится удерживаемой (пока не высвободится). Высвобождение из паутины требует успешную проверку Акробатики со Сл 26 или Атлетики со Сл 25.

Облако тьмы (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; этот талант создаёт облако тьмы, остающееся на месте до конца следующего хода драйдера плетущего тень. Облако блокирует линию обзора для все существ кроме самого драйдера. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением плетущего тень), становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Боевое превосходство

Драйдер плетущий тень причиняет дополнительно урон некротической энергией 2d6 рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Рукопашная проворность (свободное, когда драйдер плетущий тень попадает рукопашной атакой; неограниченный)

Драйдер плетущий тень совершает шаг на 1 клетку.

Кружащиеся тени

Если драйдер плетущий тень переместится в свой ход как минимум на 3 клетки и окончит перемещение на расстоянии как минимум 3 клеток от начальной позиции, он получает покров до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Подземелье +14, Скрытность +15
Сил 13 (+8) **Лов** 17 (+10) **Мдр** 14 (+9)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 17 (+10)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Тактика драйдера плетущего тень

Захватив жертву в паутину, плетущий тень использует против неё *рубящую тьму*, пока жертва не высвободится или не умрёт, или пока драйдер не будет вынужден отвлечься на другого врага. Если он может переместиться, не провоцируя при этом атаки, он это делает, дабы получить преимущество от *кружащихся теней*.

ANNE STOKES

DROW (ДРОУ)

ВЫСОКОМЕРНЫЕ И УПРЯМЫЕ ДРОУ ТАЙНО замышляют покорение всех, кто не поклоняется их Паучьей Королеве, богине Лолт.

Дроу также как и их родственники эльфы когда-то были существами Страны Фей. Однако они последовали за Лолт по зловещему пути и теперь обитают в Подземье мира природы. Там они собираются в мрачных поселениях, освещённых люминесцентными растениями и магией, где возятся с пауками.

Знание о дроу

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о дроу:

Сл 20: Дроу совершают набеги как на поверхность, так и на другие сообщества Подземья, совершая грабежи и захватывая рабов. Они порабощают слабых и создают хрупкие союзы с сильными существами, способными оказать им противостояние.

Сл 25: Дроу живут в матриархальной теократии с правилами и обычаями, установленными жрицами Лолт. Мужчины дроу не могут служить в духовенстве и с ними часто обращаются как с особями низшего сорта, но даже они используют таланты, основанные на их положении и возможностях.

Дроу воин **Соглядатай 11 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 83; **Ранен** 41
КД 24; **Стойкость** 20, **Реакция** 22, **Воля** 19
Скорость 6

Рапира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+14 против КД; урон 1d8 + 4 и дроу воин совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против Стойкости; эффект смотрите в описании *яда дроу*.

Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Дальнобойный 10/20; +14 против КД; урон 1d6 + 4 и дроу воин совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против Стойкости; эффект смотрите в описании *яда дроу*.

Тёмное пламя (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +12 против Реакции; до конца следующего хода дроу воина цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Боевое превосходство

Дроу воин причиняет дополнительно урон 2d6 рукопашными и дальнобойными атаками целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Яд дроу ✦ **Яд**

Существо, ударенное оружием, покрытым ядом дроу, получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится ещё и ослабленной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель становится бессознательной до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +8, Подземелья +11, Скрытность +15
Сил 14 (+7) **Лов** 19 (+9) **Мдр** 13 (+6)
Тел 11 (+5) **Инт** 13 (+6) **Хар** 12 (+6)

Снаряжение кольчуга, рапира*, ручной арбалет, 20 болтов*
*Это оружие покрыто ядом дроу.

Тактика дроу воина

Дроу воин колдует на врага *тёмное пламя*, после чего атакует ту же цель из ручного арбалета. После этого он продолжает обстреливать врагов из арбалета или переходит в позицию окружения и атакует рапирой.

Дроу арахномант **Артиллерия (лидер) 13 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 94; **Ранен** 47
КД 26; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 24
Скорость 7

Паучий жезл (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 1d6 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает); смотрите также *правосудие Лолт*.

Ядовитый луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон ядом 2d8 + 3 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает); смотрите также *правосудие Лолт*.

Хватка Лолт (стандартное; на сцену) ✦ **Зона**, **Некротическая энергия**

Зональная вспышка 4 в пределах 10; зону опутывает паутина с призрачными пауками (дроу и пауки обладают иммунитетом); +16 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Зона становится труднопроходимой местностью до конца сцены. Все существа, начинающие ход в зоне, получают урон некротической энергией 10.

Паучье проклятье (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**

Появляется рой призрачных пауков и атакует цель: дальность 20; +16 против Воли; урон некротической энергией 1d6 + 7 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то и другое); смотрите также *правосудие Лолт*.

Волна яда (стандартное; на сцену) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +14 против Стойкости; урон ядом 2d6 + 10. *Промах:* Половина урона.

Облако тьмы (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; Этот талант создаёт облако тьмы, держащееся до конца следующего хода арахномана. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме дроу арахноманта. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением дроу арахноманта), становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Правосудие Лолт (свободное, когда арахномант попадает по цели рукопашной или дальнобойной атакой; неограниченный)

Все союзные пауки в пределах 20 клеток от арахноманта получают бонус +2 к броскам атаки по цели до конца следующего хода арахноманта.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +8, Магия +14, Подземелья +13, Скрытность +10
Сил 10 (+6) **Лов** 15 (+8) **Мдр** 14 (+8)
Тел 10 (+6) **Инт** 16 (+9) **Хар** 11 (+6)

Снаряжение мантия, паучий жезл

Тактика дроу арахноманта

Арахномант держится за союзниками и осыпает врагов дальнобойными талантами. Он накладывает *паучье проклятье* на вражеского защитника, выстреливает *ядовитыми лучами* во вражеских контроллеров и пытается захватить вражеских атакующих *хваткой Лолт*. Для защиты от вражеских рукопашных атак он использует *облако тьмы*.

Дроу мастер клинков **Элитный налётчик 13 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 30; **Стойкость** 25, **Реакция** 28, **Воля** 24
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+19 против КД; урон 1d8 + 5.

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+19 против КД; урон 1d6 + 5.

Мастерство в клинках (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дроу мастер клинков совершает одну атаку длинным мечом и одну атаку коротким мечом.

Мучительный удар (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Требуется длинный меч; +19 против КД; урон 3d8 + 5 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Ураганное парирование (свободное, когда перемещение мастера клинков провоцирует атаку; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дроу мастер клинков совершает атаку длинным мечом по атакующему.

Облако тьмы (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 1; Этот талант создаёт облако тьмы, держащееся до конца следующего хода мастера клинков. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме дроу мастера клинков. Все существа, находящиеся полностью в пределах облака (за исключением дроу мастера клинков) становятся ослеплёнными, пока существует облако.

Ураганная атака (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Ближняя вспышка 1; дроу мастер клинков совершает атаку длинным мечом по всем соседним врагам. Он может совершить вторичную атаку коротким мечом по врагам, по которым он попадёт.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Акробатика +16, Запугивание +14, Подземелья +12, Скрытность +18
Сил 15 (+8) **Лов** 21 (+11) **Мдр** 13 (+7)
Тел 12 (+7) **Инт** 12 (+7) **Хар** 12 (+7)

Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, короткий меч

Тактика дроу мастера клинков

Этот дроу встречает врагов лицом к лицу, используя *облако тьмы* для сбивания чужих атак. В рукопашном бою дроу мастер клинков тратит единицу действия, чтобы использовать на одной цели *мучительный удар* и *мастерство в клинках*. Он использует *ураганную атаку*, если в соседних клетках есть более одного врага и полагается на *ураганное парирование* для атак по врагам, осмелившимся совершить провоцированные атаки.

TODD LOCKWOOD

Дроу жрица **Контроллер (лидер) 15 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Власть Лолт аура обзор; союзные дроу и пауки в ауре получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона.
Хиты 139; **Ранен** 69; смотрите также *паучья связь*
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 28
Скорость 7

Булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+18 против КД; урон 1d8 + 1.

Укус паука (стандартное; только в раненом состоянии; неограниченный)

+17 против КД; урон 2d6 + 6.

Паутина боли (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; +18 против Реакции; урон некротической энергией 1d6 + 5 и цель становится обездвиженной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Тёмное пламя (малое; на сцену)

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; до конца следующего хода дроу жрицы цель предоставляет боевое превосходство всем атакующим, и не получает преимуществ от невидимости и покрова.

Гнев Лолт (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Зональная вспышка 5 с центром на раненом и согласном союзнике дроу; союзник взрывается, испуская множество призрачных пауков, кусающих всех врагов в зоне действия; +20 против Реакции; урон некротической энергией 4d8 + 5. Дроу, бывший целью этого таланта, умирает.

Паучья связь (малое; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Дроу жрица может передать вплоть до 22 единиц полученного урона пауку или дроу, находящемуся в пределах 5 клеток от себя. Она не может передать количество урона, превышающее оставшиеся хиты у существа.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19, Обман +17, Проницательность +17, Религия +15, Скрытность +10
Сил 12 (+8) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 21 (+12)
Тел 11 (+7) **Инт** 16 (+10) **Хар** 20 (+12)

Снаряжение кольчуга, булава

Тактика жрицы дроу

Жрица дроу предоставляет другим преимущества от ауры *власть Лолт*, находясь в пределах 5 клеток от союзных дроу и пауков. Она использует *паутину боли* на расстоянии, а в рукопашном бою полагается на булаву, используя каждый раунд *паучью связь* для передачи полученного урона ближайшему союзнику. Если один из союзников дроу станет раненым, жрица использует гнев Лолт.

Примеры сцен

В патрулях дроу часто встречаются один или несколько дрессированных пауков. В экспедициях, бандах и армиях дроу много порабощённых представителей других рас, являющихся слугами или солдатами. Дроу также заключают союзы с дьяволами и демонами.

Сцена 13 уровня (опыт 4 850)
- ✦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня)
- ✦ 1 меззодемон (солдат 11 уровня)
- ✦ 5 гримлоков миньонов (миньон 14 уровня)
- ✦ 2 клинковых паука (громила 10 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 000)
- ✦ 1 жрица дроу (контроллер 15 уровня)
- ✦ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)
- ✦ 1 коричневый увалень (элитный солдат 12 уровня)
- ✦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

DRYAD (ДРИАДА)

ДРИАДЫ — ЭТО ДИКИЕ ТАИНСТВЕННЫЕ СУЩЕСТВА, обитающие далеко в укромных лесах. Это яростные защитники леса, не терпящие чужаков.

Дриада **Налётчик 9 уровня**
Средний фейский гуманоид (растение) Опыт 400

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 92; **Ранен** 46
КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 21, **Воля** 21
Скорость 8 (хождение по лесу)

Когти (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 1d8 + 4 или 1d8 + 9, если цель — единственный враг, находящийся в соседней с дриадой клетке.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Дриада может сделать себя похожей на гуманоида Среднего размера (обычно это красивый эльф или эладрин). Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана дриады) раскрывает обман.

Проход через деревья (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Дриада может телепортироваться на расстояние до 8 клеток, если она начинает и заканчивает телепортацию рядом с деревом, трентом или растением как минимум Большого размера.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Обман +10, Проницательность +12, Скрытность +12
Сил 19 (+8) **Лов** 17 (+7) **Мдр** 17 (+7)
Тел 12 (+5) **Инт** 10 (+4) **Хар** 13 (+5)

Тактика дриады

Дриады яростно защищают свои леса и прочую лесную жизнь. Они используют *обманный покров* для заманивания чужаков в ловушки. В бою они используют высокую скорость и *проход через деревья* для окружения врагов.

Дриада терновая ведьма **Элитный контроллер 13 уровня**
Средний фейский гуманоид (растение) Опыт 1 600

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13
Проклятье шипов аура 3; враги без способности «хождение по лесу» получают урон 2 каждый раз, когда они перемещаются, толкаются, тянутся или смещаются в клетку, находящуюся в пределах ауры. Существа не получают урон, когда терновая ведьма перемещается в их сторону.
Преимущество шипов аура 6; союзные растения в пределах ауры причиняют рукопашными атаками на 5 единиц урона больше.
Хиты 262; **Ранен** 131
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 27
Спасброски +2
Скорость 8 (хождение по лесу)
Единицы действия 1

Когти (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 1d8 + 3.

Терновая клетка (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; цель окружается колючим тёрном; +16 против Реакции; урон 1d6 + 4 и цель получает продолжительный урон 5 и становится удерживаемой (спасение оканчивает и то и другое). Существо в терновой клетке получает укрытие. Терновую клетку можно уничтожить (25 хитов; сопротивляемость 10 ко всем видам урона).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Дриада может сделать себя похожей на гуманоида Среднего размера, (обычно это красивый эльф или эладрин). Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана дриады) раскрывает обман.

Тело с шипами

Существо, схватившее терновую ведьму, получает в начале своего хода урон 5.

Проход через деревья (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Дриада может телепортироваться на расстояние до 8 клеток, если она начинает и заканчивает телепортацию рядом с деревом, трентом или растением как минимум Большого размера.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Обман +15, Проницательность +13, Скрытность +13
Сил 16 (+9) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 14 (+8)
Тел 19 (+10) **Инт** 11 (+6) **Хар** 19 (+10)

Тактика дриады терновой ведьмы

Дриада терновая ведьма — это капризное существо, использующее *обманный покров* для заманивания чужаков в смертельно опасные ловушки. Благодаря аурам она ранит врагов и помогает союзникам, используя также *терновую клетку* для удерживания врагов.

Знание о дриаде

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о дриадах:

Сл 15: Дриады — это осторожные лесные обитатели, использующие свои таланты для отпугивания чужаков и заманивания их в ловушки. Они могут телепортироваться на небольшие расстояния в пределах своих лесов.

Примеры сцен

Обычно дриад можно встретить с другими растительными существами и лесными животными.

Сцена 9 уровня (опыт 1 950)
✦ 1 дриада (налётчик 9 уровня)
✦ 1 эладрин сумеречный заклинатель (контроллер 8 уровня)
✦ 4 эладрина фейских рыцаря (солдат 7 уровня)

ANNE STOKES

DWARF (ДВАРФ)

ДВАРФЫ — ЭТО СУЩЕСТВА ЗЕМЛИ, прочные и стойкие как камень. Трудолюбивые и изобретательные дварфы живут в горах мира природы. Они строят замечательные города-крепости среди горных пиков, под которыми они ведут работы в поисках ценных и полезных ископаемых.

Знание о дварфе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о дварфах:

Сл 15: Дварфы считают своим творцом Морадина, но они почитают и других богов. Кланы дварфов живут сообща в хорошо защищённых горных крепостях, сражаясь с орками и гоблинами за территорию и рудники.

Примеры сцен

Несмотря на то, что большая часть дварфов — в целом славный народ, некоторые индивидуумы занимаются злодеяниями, как представители любой другой расы.

Сцена 4 уровня (опыт 925)

- ✦ 2 дварфа молотобойца (солдат 5 уровня)
- ✦ 2 дварфа арбалетчика (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 1 пещерный душитель (соглядатай 4 уровня)

WILLIAM O'CONNOR

Дварф арбалетчик — **Артиллерия 4 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 175

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 14
Спасброски +5 от эффектов яда
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d10 + 2.

Арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +10 против КД; урон 1d8 + 3.

Прицельный выстрел

Дварф арбалетчик получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет дальнобойными атаками на 1d6 больше урона существам, у которых нет укрытия.

Удержание позиций

Когда эффект вынуждает дварфа перемещаться (его тянут, толкают или сдвигают), дварф перемещается на 1 клетку меньше чем указывает эффект. Если атака должна сбить дварфа с ног, он может совершить спасбросок, чтобы не упасть.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Дварфский, Общий
Навыки Выносливость +7, Подземелья +10

Сил 14 (+4)	**Лов** 16 (+5)	**Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5)	**Инт** 11 (+2)	**Хар** 10 (+2)

Снаряжение кольчуга, боевой молот, арбалет и 20 болтов

Тактика дварфа арбалетчика

Дварфы арбалетчики занимают позицию в больших залах или широких коридорах, где у врагов не будет укрытия от града арбалетных болтов.

Дварф молотобоец — **Солдат 5 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 23; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 17
Спасброски +5 от эффектов яда
Скорость 5

Боевой молот (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d10 + 3.

Удар щитом (малое; перезарядка ⚄ ⚅)

+9 против Стойкости; урон 2d6 + 3, цель сбивается с ног или толкается на 1 клетку (на выбор молотобойца).

Метательный молот (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +10 против КД; урон 1d6 + 3.

Упрямец (немедленное прерывание, когда враг пытается его толкать или сбить с ног; неограниченный)

Молотобоец совершает рукопашную стандартную атаку по этому врагу.

Удержание позиций

Когда эффект вынуждает дварфа перемещаться (его тянут, толкают или сдвигают), дварф перемещается на 1 клетку меньше чем указывает эффект. Если атака должна сбить дварфа с ног, он может совершить спасбросок, чтобы не упасть.

Мировоззрение Любое **Языки** Дварфский, Общий
Навыки Выносливость +5, Подземелья +11

Сил 17 (+5)	**Лов** 10 (+2)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5)	**Инт** 11 (+2)	**Хар** 12 (+3)

Снаряжение латный доспех, боевой молот, 3 метательных молота, тяжёлый щит

Тактика дварфа молотобойца

Дварф молотобоец при первой же возможности использует *удар щитом*, отталкивая врагов или сбивая их с ног, чтобы ближайшие союзники получили боевое превосходство.

EFREET (ЭФРИТ)

ЭФРИТЫ — ЭТО ХИТРЫЕ ОГНЕННЫЕ ЧАРОДЕИ, происходящие из Стихийного Хаоса. Иногда называемые огеннными джинами эфриты выглядят как огромные дьяволы, чьё тело состоит как из плоти, так и из огня.

Эфриты печально известны своей ненавистью к подчинению, своим высокомерием и жестоким характером. Их основной родиной является легендарный Город Латуни из Стихийного Хаоса, где они живут подобно королям. Однако их часто призывают в мир природы для оказания помощи смертным, и эта помощь всегда обходится очень дорого.

Эфрит огненный клинок **Солдат 22 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь) Опыт 4 150

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +17
Хиты 206; **Ранен** 153
КД 38; **Стойкость** 37, **Реакция** 36, **Воля** 34
Иммунитет огонь
Скорость 6, летая 8 (парение)

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +27 против КД; урон 2d10 + 7 (критический 6d10 + 27) и цель становится помеченной до конца следующего хода эфрита огненного клинка.

Метнуть скимитар (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**

Эфрит огненный клинок мечет скимитар в две цели; первая должна быть в пределах 10 клеток от эфрита, а вторая в пределах 5 клеток от первой цели; +25 против КД; урон 2d10 + 7 (критический 6d10 + 27) и цель становится помеченной до конца следующего хода эфрита пламенного клинка. После совершения атаки скимитар возвращается к эфриту.

Удар вращающейся огненной стали (стандартное; перезарядка ⚄) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Требуется скимитар; ближняя вспышка 2; +25 против КД; урон 2d10 + 7 (критический 6d10 + 27), цель толкается на 1 клетку и получает продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +20, Обман +20, Проницательность +17
Сил 24 (+17) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 15 (+12)
Тел 22 (+16) **Инт** 18 (+14) **Хар** 18 (+15)

Снаряжение скимитар

Тактика эфрита огненного клинка

Эфрит огненный клинок при каждом удобном случае использует *метание скимитара,* приберегая *удар вращающейся огненной стали* для тех случаев, когда в пределах рукопашной досягаемости окажется не менее трёх врагов.

Эфрит пепельный лорд **Артиллерия 23 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь) Опыт 5 100

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +15
Пылающая душа (Огонь) аура 1; существо, находящееся в ауре и получающее продолжительный урон огнём, получает на 5 единиц больше продолжительного урона огнём.
Хиты 169; **Ранен** 84; смотрите также *проклятье эфрита*
КД 36; **Стойкость** 33, **Реакция** 34, **Воля** 32; смотрите также *пылающий щит*
Иммунитет огонь
Скорость 6, летая 8 (парение)

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 2d10 + 7 (критический 6d10 + 27) и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненный снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Дальнобойный 10; +28 против КД; урон огнём 2d6 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Проклятье эфрита (стандартное; на сцену; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +28 против КД; урон огнём 1d6 + 8, продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает) и до конца сцены у существа исчезает сопротивляемость огню (без спасброска).

Разжечь пламя (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; действует только на цель, получающую продолжительный урон огнём; автоматически попадает; цель получает урон огнём 3d6, а эфрит совершает вторичную атаку по всем существам, находящимся в соседних с целью клетках. *Вторичная атака:* +17 против Реакции; урон огнём 2d6. *Промах:* Половина урона.

Пылающий щит (немедленное прерывание, когда эфрит пепельный лорд получает урон от дальнобойной атаки; неограниченный) ✦ **Огонь**

Перед эфритом появляется огненный щит, уменьшающий урон от атаки вдвое.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +22, Обман +22, Проницательность +20
Сил 24 (+18) **Лов** 27 (+19) **Мдр** 18 (+15)
Тел 25 (+18) **Инт** 16 (+14) **Хар** 22 (+17)

Снаряжение скимитар

Тактика эфрита пепельного лорда

Пепельный лорд пролетает за пределами досягаемости врагов, осыпая их *огненными снарядами*. Он использует *проклятье эфрита* и при успехе в следующем раунде использует *разжечь пламя* на загоревшемся враге. Став раненым, пепельный лорд использует *проклятье эфрита*, но всё остальное время мечет *огненные снаряды*.

Эфрит пламенный ходок	**Налётчик 23 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь)	Опыт 5 100

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +15
Пылающая душа (Огонь) аура 1; существо, находящееся в ауре и получающее продолжительный урон огнём, получает на 5 единиц больше продолжительного урона огнём.
Хиты 217; **Ранен** 108
КД 37; **Стойкость** 36, **Реакция** 35, **Воля** 34
Иммунитет огонь
Скорость 6, летая 8 (парение); смотрите также *пылающий телепорт*

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +28 против КД; урон 2d10 + 8 (критический 6d10 + 28) и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Пламенная хватка (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; огненная рука появляется и хватает цель; +25 против Реакции; урон огнём 1d6 + 8 и цель получает продолжительный урон огнём 10 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).

Пылающий телепорт (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Пламенный ходок может телепортироваться на 20 клеток, появляясь в клубах дыма; точка прибытия должна находиться в соседней клетке с огнём или огненным существом.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +22, Обман +22, Проницательность +20

Сил 27 (+19)	**Лов** 24 (+18)	**Мдр** 18 (+15)
Тел 25 (+18)	**Инт** 16 (+14)	**Хар** 22 (+17)

Снаряжение скимитар

Тактика эфрита пламенного ходока

Эфрит пламенный ходок использует *пылающий телепорт* для перемещения по полю боя и *пламенную хватку* для обездвиживания и сжигания врагов. Обездвиженных врагов он атакует скимитаром, получая преимущество от большой досягаемости.

Эфрит певец огня	**Контроллер 25 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь)	Опыт 7 000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +16
Огненная душа (Огонь) аура 1; существо, вошедшее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон огнём 10; существа, находящиеся в ауре и получающие продолжительный урон огнём, получают на 5 единиц больше продолжительного урона огнём.
Хиты 233; **Ранен** 116
КД 40; **Стойкость** 37, **Реакция** 36, **Воля** 36
Иммунитет огонь
Скорость 6, летая 8 (парение)

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +30 против КД; урон 2d10 + 9 (критический 6d10 + 29) и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненный снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Дальнобойный 10; +31 против КД; урон огнём 3d6 + 8 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Пламенные цепи (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +28 против Реакции; урон огнём 2d8 + 7, цель получает продолжительный урон огнём 20 и становится удерживаемой (спасение оканчивает и то и другое). Эфрит певец огня может действием движения сдвинуть цель, обмотанную *пламенными цепями*, на1 клетку.

Поджог (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 3 в пределах 20; вспышка создаёт зону ярящегося пламени, существующую до конца сцены. Все существа, входящие в зону или начинающие в ней свой ход, получают урон огнём 10. Зона блокирует линию обзора.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +25, Магия +22, Обман +25, Переговоры +25, Проницательность +21

Сил 29 (+21)	**Лов** 26 (+20)	**Мдр** 18 (+16)
Тел 25 (+19)	**Инт** 20 (+17)	**Хар** 26 (+20)

Снаряжение скимитар, скипетр

ERIC VEDDER & ADAM VEHIGE

Тактика эфрита певца огня

Певец огня не вступает в рукопашный бой и как можно чаще использует *пламенные цепи* для обездвиживания врагов, позволяя союзником безнаказанно осыпать тех ударами. В раундах, в которых он не может создать *пламенные цепи*, певец огня мечет *огненные снаряды*. Эфрит использует поджог для деления поля боя и управления передвижением врагов.

Эфрит караджин	**Солдат (лидер) 28 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь)	Опыт 13 000
Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +23 **Хиты** 260; **Ранен** 130 **КД** 44; **Стойкость** 45, **Реакция** 42, **Воля** 42 **Иммунитет** огонь **Скорость** 6, летая 8 (парение)	
⚔ **Скимитар грозного пламени** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**	
Досягаемость 2; +35 против КД; урон 2d10 + 9 (критический 6d10 + 29) плюс урон огнём 1d10 и цель получает продолжительный урон огнём 15 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое). *Последствие:* Продолжительный урон огнём 15 (спасение оканчивает). Спасброски от этого таланта получают штраф -2.	
↯ **Пламенная вендетта** (немедленный ответ, когда враг в пределах досягаемости атакует одного из союзников эфрита караджина; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**	
Эфрит караджин совершает рукопашную стандартную атаку по атакующему врагу.	
Управление стихиями (малое; неограниченный)	
Одно союзное стихийное существо в пределах 10 клеток от эфрита караджина (и в пределах его линии обзора) совершает шаг.	
Мировоззрение Злое **Языки** Первичный **Навыки** Запугивание +26, Магия +25, Обман +26, Проницательность +23 **Сил** 28 (+23) **Лов** 25 (+21) **Мдр** 18 (+18) **Тел** 30 (+24) **Инт** 22 (+20) **Хар** 25 (+21)	
Снаряжение скимитар	

Тактика эфрита караджина

Могущественный эфрит караджин устремляется в бой, используя *управление стихиями* вплоть до двух раз каждый раунд, и размахивая скимитаром с маниакальным весельем. Когда враг в пределах досягаемости пытается атаковать одного из союзников караджина, караджин использует *пламенную вендетту*.

Знание об эфрите

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию об эфритах:

Сл 20: Эфриты — это самопровозглашённые огненные правители Стихийного Хаоса, сильнейший оплот порядка в этом изменчивом месте. Несмотря на их малое количество они правят огромными армиями стихийных рабов. Город Латуни — их величайшее достижение. Это устойчивый город-крепость среди мечущегося хаоса, вечный и неизменный.

Сл 25: Такого понятия как «эфрит обыватель» не существует. Каждый эфрит является представителем знатного дома. Эти дома устраивают друг другу заговоры и интриги (так же как дома дроу в Подземье), а время от времени они собирают друг против друга многочисленные войска. В таком доме может быть мало эфритов, но силой и запугиванием они добиваются власти над многочисленными элементалями. Их власть не ограничивается подчинением огненных существ, и у умных эфритов в подчинении находятся существа, состоящие из разных стихий. Иногда они подчиняют демонов, хотя при этом не доверяют им и всегда находятся настороже.

Сл 30: Эфриты не могут исполнять желания, несмотря на все рассказы об этом. Однако как у правителей Стихийного Хаоса у них есть власть, влияние и широкие связи, и они не прочь сотрудничать со слабыми смертными. Таким образом освобождённый эфрит исполнит спасителю «желание». Конечно, в пределах разумного.

Будучи важными и знатными существами, все эфриты терпеть не могут прислуживать другим. Иногда, когда сталкиваются два дома эфритов, проигравшая сторона бывает вынуждена отдать младшего представителя своего дома на определённый период победившим в услужение. Это гораздо оскорбительнее и тяжелее чем любые товары и рабы. Когда эфрит при помощи магии вынужден служить смертному, для него это худшая форма унижения, и он горит желанием отомстить своему покорителю.

Сл 35: Иногда дома эфритов финансируют знатную охоту, в которой несколько благородных представителей дома отправляются в мир природы, Страну Фей, Царство Теней или даже в Астральное Море, охотясь на чрезвычайно опасное существо (такое как дракон) из-за простого удовольствия от охоты, а также ради потрясающего трофея для своего дворца.

Примеры сцен

Обычно эфриты собираются с другими эфритами и стихийными существами примерно своего уровня.

Сцена 22 уровня (опыт 23 600)
- ✦ 2 эфрита огненных клинка (солдат 22 уровня)
- ✦ 1 эфрит пламенный ходок (налётчик 23 уровня)
- ✦ 1 демон глабрезу (элитный громила 23 уровня)

Сцена 23 уровня (опыт 26 800)
- ✦ 1 эфрит пепельный лорд (артиллерия 23 уровня)
- ✦ 3 кровавых изверга (солдат 23 уровня)
- ✦ 1 огненный титан (элитный солдат 21 уровня)

Сцена 25 уровня (опыт 37 950)
- ✦ 1 эфрит певец огня (контроллер 25 уровня)
- ✦ 1 большой огненный череп (артиллерия 24 уровня)
- ✦ 1 марилит (элитный налётчик 24 уровня)
- ✦ 2 огненных титана (элитный солдат 21 уровня)

Сцена 27 уровня (опыт 60 300)
- ✦ 1 эфрит караджин (солдат 28 уровня)
- ✦ 1 эфрит певец огня (контроллер 25 уровня)
- ✦ 1 глабрезу (элитный громила 23 уровня)
- ✦ 2 драконорождённых воителя (солдат 26 уровня)
- ✦ 2 больших огненных черепа (артиллерия 24 уровня)

EIDOLON (ЭЙДОЛОН)

ЭТИ РАЗУМНЫЕ МЕХАНИЗМЫ, ОЖИВЛЁННЫЕ религиозным ритуалом, служат символом преданности их создателя своему божеству. Иногда божественная искра, оживившая эйдолона, искажается, заставляя существо обернуться против создателя. Такой «дефективный» эйдолон, считающий что он сам и есть бог, ищет последователей, согласных ему поклоняться.

Эйдолон	**Контроллер (лидер) 13 уровня**
Большой природный оживлённый (механизм)	Опыт 800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9
Бесстрашные последователи аура 5; союзники в ауре получают иммунитет к страху.
Хиты 132; **Ранен** 66
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 22, **Воля** 23
Иммунитет болезни, сон, страх
Скорость 5

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2d8 + 6.

Божественная кара (немедленный ответ, когда враг атакует эйдолона, а *священная стойка* всё ещё активна; неограниченный) ✦ **Излучение**

Божественное свечение бьёт по существу, атаковавшего эйдолона: дальнобойный 20; +17 против Реакции; урон излучением 2d8 + 5. *Промах:* Половина урона. Эта атака не провоцирует атаки от врагов.

Мстительное пламя (немедленный ответ, когда враг убивает одного из союзников эйдолона, находившегося в линии обзора эйдолона; неограниченный) ✦ **Огонь**

Врага окутывает божественный огонь: дальнобойный 20; +17 против Реакции; урон огнём 1d8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает). Эта атака не провоцирует атаки от врагов.

Священная стойка (стандартное; неограниченный) ✦ **Излучение**

Эйдолон принимает позу для медитации. До конца своего следующего хода эйдолон получает сопротивляемость 20 ко всем видам урона и все союзники в линии обзора причиняют рукопашными атаками дополнительно урон излучением 1d8. Если эйдолон перемещается, эффект окончится.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 22 (+12)	**Лов** 14 (+8)	**Мдр** 16 (+9)
Тел 20 (+11)	**Инт** 7 (+4)	**Хар** 11 (+6)

Тактика эйдолона

Эйдолон мало перемещается в бою, полагаясь в защите на союзников, *священную стойку* и *божественную кару*. Когда один из его союзников падёт в бою, эйдолон использует *мстительное пламя*. Когда все союзники эйдолона будут убиты, он начинает бить кулаками всех врагов в пределах досягаемости, сражаясь до смерти.

Знание об эйдолоне

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об эйдолонах:

Сл 20: Эйдолон создаётся религиозным ритуалом, ключевым компонентом кототорого является хрустальный осколок, содержащий крохотную искру божественности. Осколок встраивается глубоко в эйдолона и исчезает при уничтожении эйдолона.

Сл 25: Иногда божественная искра развращает эйдолона. При этом эйдолон начинает чувствовать себя богом. Он убивает создателя и либо возглавляет культ, либо уничтожает оный и ищет новых последователей, согласных ему поклоняться.

Примеры сцен

Обычно эйдолонов можно встретить среди гуманоидов-последователей.

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)
✦ 1 эйдолон (контроллер 13 уровня)
✦ 4 гитзерая инока (солдат 11 уровня)

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)
✦ 1 эйдолон (контроллер 13 уровня)
✦ 2 гримлока берсерка (громила 13 уровня)
✦ 1 медуза воин (элитный солдат 13 уровня)

DOUG KOVACS

ELADRIN (ЭЛАДРИН)

ЭЛАДРИНЫ — ЭТО ИЗЯЩНЫЕ ВОИНЫ И ВОЛШЕБНИКИ, домом которым служит мистический сумрак Страны Фей и тёмные леса мира природы. Несмотря на то, что большая часть эладринов проживает в Стране Фей, некоторые из них находятся по своим делам в мире природы, и среди людей, эльфов, дварфов, драконорождённых и полурослико в можно найти осевших эладринов.

Эладрин фейский рыцарь **Солдат (лидер) 7 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 300

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Тактика Страны Фей аура 10; фейские существа в ауре совершают критическое попадание при результате на кубике 19—20 (результат 19 не означает автоматическое попадание).
Хиты 77; **Ранен** 38
КД 23; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 17
Спасброски +5 от эффектов очарования
Скорость 5; смотрите также *шаг фей*

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1d8 + 4.

Опутывающий удар (стандартная или провоцированная атака; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Требуется длинный меч; +12 против КД; урон 3d8 + 4 и цель становится удерживаемой до конца следующего хода фейского рыцаря. Эладрин фейский рыцарь не может атаковать длинным мечом пока цель удерживается.

Вызов Страны Фей (стандартное; на сцену)

Дальнобойный 10; цель становится отмеченной до конца сцены или до смерти фейского рыцаря, получая урон 4 каждый раунд, в котором она не атакует фейского рыцаря.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Эладрин фейский рыцарь может телепортироваться на 5 клеток.

Жатва скорби (немедленный ответ, когда союзник в пределах 5 клеток от фейского рыцаря получает урон; неограниченный)

Половина урона от атаки отбрасывается, а вторую половину принимает на себя фейский рыцарь.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Атлетика +12, История +7, Магия +7, Природа +9
Сил 18 (+7) **Лов** 22 (+9) **Мдр** 13 (+4)
Тел 13 (+4) **Инт** 14 (+5) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, лёгкий щит

Тактика эладрина фейского рыцаря

Эладрин фейский рыцарь использует Вызов Страны Фей. Впоследствии он использует *опутывающий удар* каждый раз когда этот талант доступен, а во время его перезарядки совершает рукопашные стандартные атаки. Фейский рыцарь пытается оставаться в пределах 5 клеток от союзников, чтобы он мог использовать *жатву скорби*.

Эладрин сумеречный заклинатель **Контроллер 8 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 82; **Ранен** 41
КД 22; **Стойкость** 19, **Реакция** 21, **Воля** 21
Спасброски +5 от эффектов очарования
Скорость 6; смотрите также *шаг фей*

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d8 + 1 и цель становится замедленной до конца следующего хода эладрина сумеречного заклинателя.

Вяжущий снаряд (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +12 против Реакции; урон 1d8 + 3 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода эладрина сумеречного заклинателя.

Тактика эладрина сумеречного заклинателя

Эладрин сумеречный заклинатель осыпает врагов вяжущими и телепортирующими снарядами, удерживая их на месте или перемещая так, чтобы у союзников появилось тактическое превосходство. Если враги подбираются слишком близко, то сумеречный заклинатель ослепляет их ослепляющей волной.

Телепортирующий снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Дальнобойный 10; +12 против Реакции; урон 1d8 + 2 и цель телепортируется на 3 клетки. Цель нельзя телепортировать в опасное пространство.

Ослепляющая волна (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Излучение**

Ближняя волна 3; +9 против Воли; урон излучением 2d6 + 3 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода эладрина сумеречного заклинателя.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Эладрин сумеречный заклинатель может телепортироваться на 5 клеток.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки История +16, Магия +16, Природа +10
Сил 12 (+5) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 12 (+5)
Тел 10 (+4) **Инт** 20 (+9) **Хар** 16 (+7)

Снаряжение мантия, копьё

Тактика бралани осенних ветров

Бралани использует *осенний холод* на самом грозном враге, после чего использует *ураганный порыв*, чтобы оттолкнуть врагов и нанести им урон. Если он не может использовать *ураганный порыв* из-за союзников на пути, то устремляется в бой и атакует мечом.

Бралани осенних ветров **Контроллер 19 уровня**
Средний фейский гуманоид, эладрин Опыт 2 400

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +13; сумеречное зрение
Покров осенних ветров аура 5; для всех существ кроме эладринов (в том числе и для летающих существ) местность в пределах ауры считается труднопроходимой.
Хиты 180; **Ранен** 90
КД 33; **Стойкость** 28, **Реакция** 31, **Воля** 32
Сопротивляемость 20 излучение; **Уязвимость** некротическая энергия (становится замедленным до конца своего следующего хода)
Спасброски +5 от эффектов очарования
Скорость 6, летая 9 (парение); смотрите также *шаг фей*

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+23 против КД; урон к8 + 8.

Осенний холод (стандартное; на сцену)

Дальнобойный 5; +22 против Воли; цель становится ослабленной до конца сцены.

Ураганный порыв (стандартное; неограниченный)

Ближняя волна 5; +22 против Стойкости; урон 2d8 + 9 и цель толкается на 2 клетки (при критическом попадании толкается на 3 клетки и сбивается с ног). *Промах:* Половина урона и цель не толкается.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Бралани осенних ветров может телепортироваться на 5 клеток.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +22, История +14, Магия +14, Природа +18
Сил 15 (+11) **Лов** 26 (+17) **Мдр** 19 (+13)
Тел 20 (+14) **Инт** 16 (+12) **Хар** 27 (+17)

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч

Тактика гаэля зимы

Гаэль зимы использует *полёт* и *шаг фей* для поиска идеального места, откуда можно будет совершать дальнобойные атаки. Если у гаэля в пределах 3 клеток окажется несколько врагов, он использует *леденящий напор* и *высокомерный гнев* в одном и том же раунде, после чего атакует *касанием зимы* или *замораживающим лучом*. Замедлив врагов, гаэль отступает на безопасное расстояние и использует *замораживающий луч*.

Гаэль зимы	**Артиллерия 21 уровня**
Средний фейский гуманоид, эладрин	Опыт 3 200

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 134; **Ранен** 77
КД 33; **Стойкость** 30, **Реакция** 33, **Воля** 33
Сопротивляемость 25 холод, 25 излучение; **Уязвимость** некротическая энергия (становится замедленным до следующего хода гаэля)
Спасброски +5 от эффектов очарования
Скорость 6, летая 8 (парение); смотрите также *шаг фей*

Касание зимы (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

+25 против КД; урон холодом 2d8 + 9.

Замораживающий луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

Дальнобойный 12; +25 против Реакции; урон холодом 2d8 + 9 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Ледянящий напор (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**, **Холод**

Ближняя вспышка 3; нацеливается на врагов; автоматическое попадание; цель получает урон холодом 10 и становится замедленной до конца следующего хода гаэля. Гаэль зимы восстанавливает по 2 хита за каждого врага, получившего урон от этого таланта.

Высокомерный гнев (малое; перезаряжается когда гаэль зимы восстановит как минимум 4 хита при помощи *ледянящего напора*)

Ближняя вспышка 3; +23 против Воли; цель становится изумлённой до конца сцены.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Гаэль зимы может телепортироваться на 5 клеток.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +24, История +15, Магия +15, Переговоры +24, Природа +21, Проницательность +21

Сил 17 (+13)	**Лов** 28 (+19)	**Мдр** 22 (+16)
Тел 22 (+16)	**Инт** 17 (+13)	**Хар** 29 (+19)

Снаряжение мантия

Знание об эладрине

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию об эладринах:

Сл 15: Эладрины, существа с сильными связями с природой и магией, приходят из великолепных городов Страны Фей. Их города находятся близко с миром природы и иногда «пересекаются», появляясь ненадолго в прекрасных горных долинах или лесных рощах, после чего снова уходят в Страну Фей.

Иногда эладринов называют высокими, солнечными, лунными или звёздными эльфами. Своим божеством-покровителем они считают Кореллона, хотя поклоняются и другим богам.

Примеры сцен

Обычно эладрина можно встретить в компании других эладринов или фейских существ.

Сцена 21 уровня (опыт 16 000)
✦ 1 гаэль зимы (артиллерия 21 уровня)
✦ 4 гончих дикой охоты (налётчик 21 уровня)

ANNE STOKES

ELEMENTAL
(ЭЛЕМЕНТАЛЬ)

ЗА ПРЕДЕЛАМИ МИРА ПРИРОДЫ НАХОДИТСЯ бушующий круговорот, известный как Стихийный Хаос, в котором вода, воздух, земля, огонь и энергия сталкиваются в бесконечном цикле творения и разрушения. В этом царстве предтеч живут самые разные существа, но никто из них не олицетворяет характер этого плана так, как элементали.

Знание об элементалях

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию об элементалях:

Сл 20: Элементали — самые распространённые обитатели Стихийного Хаоса. Они могут иметь любую форму и разный размер. Некоторые элементали олицетворяют одну стихию, а другие являются совокупностью двух и более стихий или типов энергии.

Сл 25: Стихийные существа не обязательно объединяются по типу стихии. Влиятельные обитатели Стихийного Хаоса, включая предтеч, титанов и эфритов, часто собирают себе под командование множество элементалей (иногда из разных типов стихий). Однако меньшие отряды элементалей группируются с другими именно по типу стихий.

Струящийся огонь

Объединившись, огонь и воздух создали существ, которые летают над выжженными пустошами Стихийного Хаоса в поисках новых объектов для уничтожения.

Струящийся огонь **Налётчик 11 уровня**
Большой стихийный магический зверь (воздух, огонь) Опыт 600

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 108; **Ранен** 54
КД 25; **Стойкость** 21, **Реакция** 25, **Воля** 20
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 25 огонь
Скорость летая 8 (парение)

Огненный хлыст (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +14 против Реакции; урон огнём 2d8 + 5.

Циклон буйного пламени (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +14 против Реакции; урон огнём 2d6 + 5 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона, цель не толкается и не сбивается с ног.

Ураганный натиск (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Струящийся огонь может переместиться с удвоенной скоростью. Он может перемещаться по пространству других существ, не провоцируя атаки. Он обязан окончить перемещение в свободном пространстве. Все существа, через чьё пространство проходит струящийся огонь, получают урон огнём 10.

Гибкая форма

Струящийся огонь протискивается через узкие места как существо Среднего размера.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Сил 11 (+5) **Лов** 21 (+10) **Мдр** 11 (+5)
Тел 12 (+6) **Инт** 7 (+3) **Хар** 8 (+4)

Тактика струящегося огня

Струящийся огонь использует *ураганный натиск*, сжигая сразу как можно больше врагов. При возможности он оканчивает натиск в пределах 2 клеток от скопления врагов, чтобы в следующем раунде можно было использовать *циклон буйного пламени*. Пока эти таланты перезаряжаются, струящийся огонь атакует *огненным хлыстом*.

Камнеогненный громила

Сочетающий серу и огонь камнеогненный громила с готовностью служит более умным существам, при условии что его жажда разрушений будет удовлетворена.

Камнеогненный громила **Солдат 18 уровня**
Большой стихийный магический зверь (земля, огонь) Опыт 2 000

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +12
Волны пламени (Огонь) аура 1; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём 10.
Хиты 170; **Ранен** 85
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 32, **Воля** 29
Иммунитет болезни, окаменение, яд; **Сопротивляемость** 25 огонь
Скорость 8

Пламенный кулак (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +21 против Реакции; урон огнём 2d8 + 8.

Серный камень (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Камнеогненный громила мечет в цель огненный комок серы. Дальнобойный 10/20; +23 против КД; урон 2d6 + 6 плюс урон огнём 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Сил 27 (+17) **Лов** 22 (+15) **Мдр** 16 (+12)
Тел 18 (+13) **Инт** 8 (+8) **Хар** 7 (+7)

Тактика камнеогненного громилы

Камнеогненный громила бьёт врагов *пламенными кулаками*, сжигая при этом всех, находящихся в пределах его ауры. Он мечет *серные камни*, вытягивая серу прямо из своего тела, только если рядом нет врагов.

Землеветренный губитель

Землеветренный губитель, являющийся безумной комбинацией воздуха и земли, может принять вид невинной кучи камней, а в нужный момент он встаёт, принимает свой облик и нападает.

Землеветренный губитель **Контроллер 23 уровня**
Большой стихийный магический зверь (воздух, земля) Опыт 5 100

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 219; **Ранен** 109
КД 37; **Стойкость** 34, **Реакция** 36, **Воля** 29
Иммунитет болезни, окаменение, яд
Скорость летая 8 (парение)

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +26 против Стойкости; урон 2d8 + 10.

Ветреный дьявол (стандартное; поддержание малым; неограниченный)

Землеветренный губитель поднимает вокруг цели губительный вихрь. Дальнобойный 5; +26 против Стойкости; урон 4d8 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода губителя. Элементаль может поддерживать эффект малым действием, причиняя при этом цели урон 2d8 (без броска атаки) и оставляя жертву обездвиженной до конца следующего хода губителя.

Ураган (стандартное; неограниченный)

Ближняя вспышка 1; +24 против Стойкости; урон 1d8 + 10 и цель толкается на 2 клетки.

Напористая волна (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Ближняя волна 3; +24 против Стойкости; урон 4d8 + 8 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода землеветренного губителя.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +26
Сил 24 (+18) **Лов** 30 (+21) **Мдр** 17 (+14)
Тел 27 (+19) **Инт** 6 (+9) **Хар** 16 (+14)

Тактика землеветренного губителя

Землеветренный губитель маскируется под кучу камней, надеясь застать врагов врасплох. Встав, он собирает все камни в *форму смерча*, подходит к жертве и несколько раз использует *ветренного дьявола*, пока враг не будет обездвижен. Достигнув в этом успеха, он каждый раунд поддерживает эффект малым действием. Он использует *напористую волну* для ошеломления обездвиженного существа и стоящих рядом врагов. После этого губитель приближается и вступает в рукопашный бой с обездвиженной жертвой или использует *ураган* для отталкивания остальных врагов.

Громовой циклон

Когда в Стихийном Хаосе сталкивается воздух и вода, из этого иногда рождаются неистовые существа, называемые громовыми циклонами.

Громовой циклон **Элитная артиллерия 26 уровня**
Огромный стихийный магический зверь (вода, воздух) Опыт 18 000

Инициатива +24 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 382; **Ранен** 191
КД 42; **Стойкость** 40, **Реакция** 42, **Воля** 35
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 звук, 30 электричество
Спасброски +2
Скорость летая 10 (парение)
Единицы действия 1

Электрическая дуга (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**
Досягаемость 3; +29 против Реакции; урон электричеством 2d8 + 11.

Электрический снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**
Дальнобойный 10; +29 против Реакции; урон электричеством 2d8 + 11.

Удар грома (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**
Ближняя вспышка 2; +28 против Стойкости; урон звуком 2d10 + 9.

Заряженный туман (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**
Ближняя вспышка 3; автоматическое попадание; урон электричеством 1d10 + 9 и громовой циклон становится неосязаемым до конца своего следующего хода.

Гроза (стандартное; сначала незаряженый; перезаряжается когда громовой циклон использует *заряженный туман*) ✦ **Звук**, **Электричество**
Зональная вспышка 3 в пределах 20; +29 против Реакции; урон звуком и электричеством 6d8 + 9. *Промах:* Половина урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Сил 25 (+20) **Лов** 32 (+24) **Мдр** 17 (+16)
Тел 29 (+22) **Инт** 8 (+12) **Хар** 15 (+15)

Тактика громового циклона

Громовой циклон совершает атаки *электрическим снарядом*, пока враги не окажутся в пределах дальности *заряженного тумана*. В раунд использования заряженного тумана он тратит единицу действия ради *грозы*. После этого он чередует *электрическую дугу* и *удар грома*, переключаясь на *заряженный туман*, когда он перезарядится.

Примеры сцен

Элементалей можно найти в Стихийном Хаосе где угодно, часто в услужении более сообразительных стихийных существ, таких как титаны и эфриты. Смертные для призывания элементалей в свой мир используют различные ритуалы.

Сцена 11 уровня (опыт 3 500)
- ✦ 1 элементаль струящийся огонь (налётчик 11 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий священник (контроллер 11 уровня)
- ✦ 4 змееязыких фанатика (миньон 12 уровня)
- ✦ 2 змееязыких убийцы (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 2 пламенных змеи (артиллерия 9 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 000)
- ✦ 1 камнеогненный громила (солдат 18 уровня)
- ✦ 2 огненных великана (солдат 18 уровня)
- ✦ 1 живодёр разума руководитель (элитный контроллер 18 уровня)

JAMES ZHANG

ELF (ЭЛЬФ)

ЛОВКИЕ И СТРОЙНЫЕ ЭЛЬФЫ ПОЧИТАЮТ ПРИРОДУ и странствуют по дикой местности, охотясь на существ, угрожающих их землям. Несмотря на то, что родом они происходят из Страны Фей, большинство эльфов своим домом считают мир природы.

Эльф лучник **Артиллерия 2 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 125

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Групповая осведомлённость аура 5; союзники не являющиеся эльфами, находящиеся в ауре, получают расовый бонус +1 к проверкам Внимательности.
Хиты 32; **Ранен** 16
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 7; смотрите также *дикий шаг*

(+) Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+5 против КД; урон 1d6 + 4.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +7 против КД; урон 1d10 + 4; смотрите также *подвижность лучника*.

Подвижность лучника

Если эльф лучник перемещается как минимум на 4 клетки от начальной позиции, он получает бонус +2 к броскам дальнобойных атак до начала своего следующего хода.

Эльфийская меткость (свободное; на сцену)

Эльф может перебросить бросок атаки. Он должен принять результат второго броска, даже если он ниже.

Не так близко (немедленный ответ, когда враг совершает рукопашную атаку по эльфу лучнику; на сцену)

Эльф лучник совершает шаг на 1 клетку и совершает дальнобойную атаку по врагу.

Дикий шаг

Эльф игнорирует труднопроходимую местность когда совершает шаг.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Природа +11, Скрытность +10
Сил 13 (+2) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 16 (+4)
Тел 14 (+3) **Инт** 12 (+2) **Хар** 11 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика эльфа лучника

Эльф лучник использует длинный лук, а между атаками использует *подвижность лучника*. Если враг навязывает рукопашный бой, он использует *не так близко* и в свой следующий ход отходит подальше.

Эльф разведчик **Налётчик 2 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение
Групповая осведомлённость аура 5; союзники не являющиеся эльфами, находящиеся в ауре, получают расовый бонус +1 к проверкам Внимательности.
Хиты 39; **Ранен** 19
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6; смотрите также *дикий шаг*

(+) Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d8 + 4.

(+) Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d6 + 4.

Разрывание двумя оружиями (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Эльф разведчик совершает атаки длинным мечом и коротким мечом по одной и той же цели. Если обе атаки попадают, эльф разведчик причиняет на 4 единицы больше урона.

Эльфийская меткость (свободное; на сцену)

Эльф может перебросить бросок атаки. Он должен принять результат второго броска, даже если он ниже.

Боевое превосходство

Обладающий боевым превосходством эльф разведчик причиняет атаками на 1d6 единиц больше урона.

Дикий шаг

Эльф игнорирует труднопроходимую местность когда совершает шаг.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Природа +10, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3) **Инт** 10 (+1) **Хар** 12 (+2)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, короткий меч

Тактика эльфа разведчика

Эльф разведчик часто пытается сражаться на труднопроходимой местности, где он сможет совершать шаг, а враги — нет. Он пытается окружать врагов, дабы получить боевое превосходство.

Примеры сцен

Обычно эльфов можно встретить с другими эльфами и существами дикой природы.

Сцена 2 уровня (опыт 625)
✦ 2 эльфа лучника (артиллерия 2 уровня)
✦ 1 эльф разведчик (налётчик 2 уровня)
✦ 2 серых волка (налётчик 2 уровня)

WILLIAM O'CONNOR

ETTERCAP (ЭТТЕРКАП)

ЭТТЕРКАПЫ, ПРИМИТИВНЫЕ И БЕЗДУМНЫЕ охотники, ловят добычу паутиной и без угрызений совести способны убивать и поедать разумных существ.

Знание об эттеркапе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Духовное родство с пауками позволяет эттеркапам жить среди пауков и скорпионов и общаться с ними, а также содержать этих существ в качестве питомцев. Эттеркапы используют этих паукообразных так же как люди используют собак и дрейков.

Примеры сцен

Эттеркапов часто можно встретить с пауками либо в услужении у других гуманоидов.

Сцена 4 уровня (опыт 900)

- ✦ 1 эттеркап прядущий паутину (контроллер 5 уровня)
- ✦ 2 эттеркапа клыкастых стража (налётчик 4 уровня)
- ✦ 2 смертоносных прыгающих паука (налётчик 4 уровня)

Эттеркап клыкастый страж — **Солдат 4 уровня**
Средний природный гуманоид (паук) — Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 56; **Ранен** 28
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 16, **Воля** 15
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 5, лазая 5 (паучье лазание); смотрите также *хождение по паутине*

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 1d12 + 17).

Укус паука (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Требуется боевое превосходство; +9 против КД; урон 1d6 + 4. Если атака попадает, то эттеркап совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +7 против Стойкости; цель становится ошеломлённой до конца следующего хода эттеркапа и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Опутать паутиной (стандартное; неограниченный)

+7 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Паутинный охотник

Эттеркап клыкастый страж получает бонус +2 к броскам атаки и причиняет на 2 единицы больше урона удерживаемым или обездвиженным существам.

Хождение по паутине

Эттеркап игнорирует эффекты на перемещение, оказываемые паутиной пауков и труднопроходимой местностью, связанной с роем пауков.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +9
Сил 16 (+5) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 13 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 5 (-1) **Хар** 11 (+2)

Снаряжение кожаный доспех, секира

Тактика эттеркапа клыкастого стража

Это существо использует опутывание паутиной для обездвиживания врага, окружает его с союзниками для получения боевого превосходства и использует укус паука. Если эттеркап не может получить боевое превосходство, то он переключается между опутыванием паутиной и атаками секирой, получая преимущество от таланта паутинный охотник.

Эттеркап прядущий паутину — **Контроллер 5 уровня**
Средний природный гуманоид (паук) — Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 18; **Стойкость** 17, **Реакция** 16, **Воля** 16
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 5, лазая 5 (паучье лазание); смотрите также *хождение по паутине*

Длинное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2, +10 против КД; урон 1d10 + 3.

Укус паука (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Требуется боевое превосходство; +10 против КД; урон 1d6 + 3 и эттеркап совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +8 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Сеть из паутины (малое 1/раунд; неограниченный)

Дальнобойный 5; +9 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Опутанная местность (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Зона заполняется паучьей паутиной и считается труднопроходимой местностью до конца сцены.

Хождение по паутине

Эттеркап игнорирует эффекты на перемещение, оказываемые паутиной пауков и труднопроходимой местностью, связанной с роем пауков.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +9
Сил 16 (+5) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 15 (+4)
Тел 16 (+5) **Инт** 5 (-1) **Хар** 13 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, длинное копьё

Тактика эттеркапа прядущего паутину

Эттеркап прядущий паутину использует Скрытность для слежки за добычей, поджидая удачного момента для атаки. Он использует *опутанную местность* для обездвиживания врагов и затруднения их движений. После этого он использует *сеть из паутины* для удерживания ближайшей цели и использует копьё для атак с безопасного расстояния.

LARS GRANT-WEST

ETTIN (эттин)

ЭТТИНЫ — ЭТО ЯРОСТНЫЕ ДВУХГОЛОВЫЕ великаны, рыщущие по границам, лесным горам и тёмным пещерам.

Эттин мародёр **Элитный солдат 10 уровня**
Большой природный гуманоид (великан) Опыт 1 000

Инициатива +8; смотрите также *двойные действия* **Чувства**
Внимательность +12
Хиты 222; **Ранен** 111
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 18, **Воля** 19
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 1d8 + 9 и цель толкается на 1 клетку.

Сильный удар (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, откуда окружает эттина; неограниченный)

Эттин ударяет одно из окружающих существ: +13 против Стойкости; цель толкается на 3 клетки.

Двойные действия

Эттин совершает две проверки инициативы, получает два хода в раунд, и каждый ход получает полный набор действий (стандартное, движение, малое). Каждый набор действий принадлежит своей голове. Способность совершать немедленные действия перезаряжается в каждый из ходов эттина.

Две головы

В конце своего хода эттин автоматически спасается от эффектов изумления, ошеломления и очаровывания, которые оканчиваются при спасении.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Сил 28 (+14) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 15 (+7)
Тел 23 (+11) **Инт** 8 (+4) **Хар** 9 (+4)

Снаряжение доспех из шкуры, 2 дубинки

Тактика эттина мародёра

Эттин мародёр навязывает врагам рукопашное сражение, тратя при необходимости единицу действия для того чтобы добраться до самого слабозащищённого врага. По врагу, пытающемуся окружить его, он использует *сильный удар*.

Эттин говорящий с духами **Элитный контроллер 12 уровня**
Большой природный гуманоид (великан) Опыт 1 400

Инициатива +6; смотрите также *двойные действия* **Чувства**
Внимательность +17
Хиты 252; **Ранен** 126
КД 28; **Стойкость** 27, **Реакция** 21, **Воля** 26
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d8 + 7 и цель толкается на 1 клетку.

Проклятье ломающихся костей (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +15 против Воли; когда говорящий с духами в следующий раз успешно попадёт по цели рукопашной атакой, попадание будет считаться критическим и причинит дополнительно 1d12 единиц урона. Проклятье длится до конца следующего хода говорящего с духами.

Зов духов (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Говорящий с духами эттин призывает демонических духов, наполняя область крутящимися призрачными телами: ближняя вспышка 5; +15 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 6 и цель сдвигается на 3 клетки.

Двойные действия

Эттин совершает две проверки инициативы, получает два хода в раунд, и каждый ход получает полный набор действий (стандартное, движение, малое). Каждый набор действий принадлежит своей голове. Способность совершать немедленные действия перезаряжается в каждый из ходов эттина.

Две головы

В конце своего хода эттин автоматически спасается от эффектов изумления, ошеломления и очаровывания, которые оканчиваются при спасении.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Навыки Религия +12
Сил 25 (+13) **Лов** 10 (+6) **Мдр** 23 (+12)
Тел 22 (+12) **Инт** 13 (+7) **Хар** 15 (+8)

Снаряжение доспех из шкуры, 2 дубинки

Тактика говорящего с духами эттина

Говорящий с духами эттин чередует проклятье ломающихся костей с атаками дубинкой по проклятой цели. Эттин использует зов духов на врагов, подошедших слишком близко и пытающихся окружить его.

Знание об эттине

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Странствующие небольшими отрядами по границам и горным долинам эттины добывают пропитание, охотясь на всемозможных существ, включая разумных существ и других эттинов.

Примеры сцен

Обычно эттинов можно встретить в окружении других эттинов и диких зверей. Иногда рядом с эттинами можно встретить демонов.

Сцена 10 уровня (опыт 2 550)
- ✦ 1 эттин мародёр (элитный солдат 10 уровня)
- ✦ 1 ядоглазый василиск (артиллерия 10 уровня)
- ✦ 3 демона барлгуры (громила 8 уровня)

ERIC VEDDER & ADAM VEHIGE

FLAMESKULL
(ОГНЕННЫЙ ЧЕРЕП)

СОЗДАННЫЕ ИЗ ЧЕРЕПОВ ВОЛШЕБНИКОВ И ДРУГИХ заклинателей огненные черепа служат разумными стражами.

Огненный череп **Артиллерия 8 уровня**
Крошечный природный оживлённый (нежить) Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +11
Хиты 70; **Ранен** 35
Регенерация 5
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 23, **Воля** 21
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 5 некротическая энергия, 10 огонь; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость летая 10 (парение)

Огненный укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Досягаемость 0; +10 против КД; урон 1 плюс урон огнём 1d8.

Огненный луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 10; +12 против Реакции; урон огнём 2d6 + 6.

Огненный шар (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 3 в пределах 20; +12 против Реакции; урон огнём 3d6 + 6. *Промах:* Половина урона. Огненный череп может исключить из области эффекта двух союзников.

Рука мага (малое; неограниченный) ✦ **Созидание**
Как талант волшебника *рука мага* (*Книга игрока*, страница 89).

Освещение
Огненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, один другой
Навыки Скрытность +12
Сил 5 (+1) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 14 (+6)
Тел 16 (+7) **Инт** 22 (+10) **Хар** 20 (+9)

Тактика огненного черепа

Огненный череп использует полёт для того чтобы держаться вдалеке от рукопашного сражения, нацеливаясь на врагов *огненным лучом* и *огненным шаром*. При помощи *руки мага* он может манипулировать предметами; в бою он использует этот талант для закрывания дверей, нажимания на активирующие ловушки рычаги, нажимные плиты и подобных действий.

Большой огненный череп **Артиллерия 24 уровня**
Маленький природный оживлённый (нежить) Опыт 6 050

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +22; истинное зрение 6
Хиты 174; **Ранен** 87
Регенерация 10
КД 37; **Стойкость** 34, **Реакция** 39, **Воля** 37
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, 20 огонь; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость летая 10 (парение)

Огненный укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
+26 против КД; урон 1d4 плюс урон огнём 2d6.

Огненный луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 20; +28 против Реакции; урон огнём 2d8 + 10 и цель становится изумлённой до конца следующего хода большого огненного черепа.

Огненная буря (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**
Зональная вспышка 4 в пределах 20; +27 против Реакции; урон огнём 3d6 + 10. *Промах:* Половина урона. Огненная буря блокирует линию обзора, причиняет урон огнём 10 всем существам, начинающим ход в её области и исчезает в конце следующего хода огненного черепа. Большой огненный череп может исключить из области эффекта всех союзников.

Рука мага (малое; неограниченный) ✦ **Созидание**
Как талант волшебника *рука мага* (*Книга игрока*, страница 89).

Освещение
Большой огненный череп испускает яркий свет в пределах 5 клеток, но может свободным действием уменьшать яркость до тусклого света в пределах 2 клеток.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, один другой
Навыки Скрытность +24
Сил 10 (+12) **Лов** 25 (+19) **Мдр** 21 (+17)
Тел 24 (+19) **Инт** 30 (+22) **Хар** 28 (+21)

Тактика большого огненного черепа

Большой огненный череп в начале сражения использует *огненную бурю*, после чего сжигает врагов *огненными лучами*.

Знание об огненном черепе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Ритуалы создания огненных черепов существуют с давних пор, поэтому огненных черепов можно найти в самых затерянных местах. Огненному черепу могут быть известны древние знания и тайны.

Примеры сцен

Огненный череп — это искусственно созданное существо, так что его можно найти рядом с любым существом, способным создать огненный череп или управлять им.

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
✦ 1 огненный череп (артиллерия 8 уровня)
✦ 2 стража мумий (громила 8 уровня)
✦ 1 они ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)

RON SPEARS

FOMORIAN (ФОМОР)

ФОМОРЫ — ЭТО ДРЕВНЯЯ ЗЛОБНАЯ РАСА, чьей родиной служит Подземье Страны Фей. Они живут в прекрасных пещерах огромного размера. Эти места освещают кристаллы и особые грибы, и фоморы как монархи правят здесь злобными феями.

Фоморы — это уродливые искажённые великаны с фиолетово-серой кожей. В их уродство входят горбы и искривлённые конечности. Они часто бывают лысыми, даже самки. Один глаз фомора обычно больше и страшнее второго. В отличие от второго глаза, у этого «дурного глаза» радужка как у кошки и необычный цвет, индивидуальный для каждой особи.

Несмотря на отвратительную внешность фоморы используют красивые инструменты и оружие. Их одежда, состоящая из килтов и свободных плащей, тоже превосходного качества.

Знание о фоморе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о фоморах:

Сл 20: Циклопы сработали в Подземье Страны Фей подобные замкам строения. В этих строениях и обитают их хозяева фоморы. Фоморы ленивы, поэтому всё для них делают циклопы.

Сл 25: Фоморам нравится их неоспоримая власть в подземном царстве. Иногда их власть вырывается на поверхность, где они воюют с эладринами.

Сл 30: Фоморы, являющиеся искажённым отражением великих титанов в Стране Фей, считают себя самыми важными существами во вселенной. Поговаривают, что их дурной глаз как-то связан с Груумшем — возможно это благословение, дарованное им одноглазым богом, поэтому фоморы причиняют вред творениям Кореллона. Однако сами фоморы не почитают никаких богов.

Фомор воин **Элитный солдат 17 уровня**
Огромный фейский гуманоид (великан) Опыт 3 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; истинное зрение 6
Хиты 332; **Ранен** 166
КД 34; **Стойкость** 38, **Реакция** 30, **Воля** 32
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

(+) **Булава** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 3; +22 против КД; урон 1d12 + 10; смотрите также *разбиватель черепов*.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 5; +20 против Воли; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Цель перестаёт быть обездвиженной если фомор использует *дурной глаз* на другом существе.

Разбиватель черепов

Фомор воин причиняет рукопашными атаками дополнительно 2d10 урона обездвиженным существам.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Запугивание +17

Сил 30 (+18)	**Лов** 15 (+10)	**Мдр** 10 (+8)
Тел 22 (+14)	**Инт** 11 (+8)	**Хар** 18 (+12)

Снаряжение доспех из шкуры, булава

Тактика фомора воина

Фомор воин использует *дурной глаз* для обездвиживания врага, после чего бьёт его булавой. Он тратит единицу действия для совершения второй рукопашной атаки по тому же существу, если оно ещё живое. В последующих раундах фомор воин продолжает бить только одного врага при помощи *дурного глаза* и *верной булавы*.

Фомор несущий боль **Элитный контроллер 19 уровня**
Огромный фейский гуманоид (великан) Опыт 4 800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +16; истинное зрение 6
Хиты 362; **Ранен** 181
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 29, **Воля** 33
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

(+) **Цеп** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 3; +24 против КД; урон 2d6 + 7; смотрите также *изучение врага*.

Дурной глаз (малое; неограниченный)

Дальнобойный 5; +22 против Воли; каждый раз, когда цель причиняет фомору несущему боль урон, она сама получает урон 3d6 + 5. Если несущий боль использует этот талант на другой цели, эффект исчезнет с предыдущей.

Провести боль (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 8; +22 против Воли; урон 4d6 + 5; смотрите также *изучение врага*.

Болезненные видения (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 4; +22 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает); смотрите также *изучение врага*.

Изучение врага

Несущий боль фомор получает бонус +2 к броскам атаки по существу, находящемуся под эффектом *дурного глаза*.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Запугивание +19

Сил 24 (+16)	**Лов** 9 (+8)	**Мдр** 14 (+11)
Тел 21 (+14)	**Инт** 12 (+10)	**Хар** 21 (+14)

Снаряжение доспех из шкуры, цеп

Тактика несущего боль фомора

Несущий боль фомор держится на краю сражения и в защите полагается на союзников. Он использует *дурной глаз* на противнике, который скорее всего будет его атаковать. После этого он через раз использует *проведение боли*, тратя единицу действия для использования этого таланта два раза, когда враг станет раненым. Если противники подходят слишком близко, то фомор использует *болезненные видения*.

Примеры сцен

Кроме злых фей и посланников дроу в крепости фоморов можно встретить существ природы, захваченных или выращенных в качестве слуг.

Сцена 19 уровня (опыт 13 800)
- ✦ 1 фомор воин (элитный солдат 17 уровня)
- ✦ 1 фомор несущий боль (элитный контроллер 19 уровня)
- ✦ 1 циклоп ткач сражения (налётчик 17 уровня)
- ✦ 3 циклопа рубаки (солдат 16 уровня)

DAVE ALLSOP

FOULSPAWN (ОТРОДЬЕ)

ОТРОДЬЯ — ЭТО СОШЕДШИЕ С УМА ГУМАНОИДЫ, искажённые контактом с Дальним Пределом, безумным и невообразимо далёким планом. Отродья бывают самых разных форм и размеров, но все они разделяют презрение к природным существам.

Отродья собираются бродячими стаями и привлекаются к службе влиятельным искажённым существам, таким как аболеты, бехолдеры и живодёры разума.

Знание об отродье

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Отродья создают неустойчивые кланы, обитающие в готовых строениях или подземных областях, превращая свои жилища в безумные места со странными деталями. Они сотрудничают с другими искажёнными существами.

Примеры сцен

Отродья притягиваются к другим искажённым существам и наоборот.

Сцена 11 уровня (опыт 3 050)

- ✦ 1 отродье провидец (артиллерия 11 уровня)
- ✦ 2 отродья берсерка (солдат 9 уровня)
- ✦ 3 отродья гру (контроллер 8 уровня)
- ✦ 1 грелл (элитный солдат 7 уровня)

Отродье гру **Контроллер 8 уровня**
Маленький искажённый гуманоид Опыт 350

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 87; **Ранен** 43
КД 22; **Стойкость** 19, **Реакция** 21, **Воля** 20
Скорость 4, телепортация 4

(+) **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+13 против КД; урон 1d4 + 4 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, то она становится изумлённой (спасение оканчивает).

Проникновение в сознание (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +10 против Воли; цель получает штраф -2 к Воле и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Шёпот безумия (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; глухие существа обладают иммунитетом; +10 против Воли; урон психической энергией 4d6 + 3 и цель становится замедленной (спасение оканчивает). Если цель уже была замедленной, то она становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Навыки Скрытность +13
Сил 8 (+3) **Лов** 19 (+8) **Мдр** 3 (+0)
Тел 15 (+6) **Инт** 11 (+4) **Хар** 16 (+7)

Тактика отродья гру

Гру использует *проникновение в сознание* на самом слабом с виду враге. При успешной атаке гру подходит ближе и использует на этом же враге *шёпот безумия*, получая преимущество от ослабленного сознания врага. Он может телепортироваться, чтобы избегать провоцированных атак, используя когти до тех пор, пока не перезарядится *шёпот безумия*.

Отродье рубака **Налётчик 8 уровня**
Средний искажённый гуманоид Опыт 350

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 86; **Ранен** 43; смотрите также *танец кинжалов*
КД 22 (24 в раненом состоянии); **Стойкость** 19, **Реакция** 20 (22 в раненом состоянии), **Воля** 19; смотрите также *подвижность рубаки*
Скорость 7 (9 в раненом состоянии)

(+) **Костяной кинжал** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d4 + 3.

Танец кинжалов (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Оружие**

Рубака совершает четыре атаки костяными кинжалами и совершает шаг на 1 клетку после каждой такой атаки.

Костяные кинжалы (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Отродье рубака совершает две атаки костяными кинжалами. Дальнобойный 5/10; +13 против КД; урон при каждом попадании 1d4 + 3.

Боевое превосходство

Отродье рубака причиняет дополнительно 2d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Подвижность рубаки

Отродье рубака получает расовый бонус +5 к КД от провоцированных атак, вызванных перемещением.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Навыки Атлетика +10, Скрытность +12
Сил 13 (+5) **Лов** 17 (+7) **Мдр** 6 (+2)
Тел 14 (+6) **Инт** 10 (+4) **Хар** 14 (+6)

Снаряжение 8 кинжалов

Тактика отродья рубаки

Отродье рубака полагается в перемещениях по полю боя на свою скорость и *подвижность рубаки*. В начале сражения, а также став раненым, он использует *танец кинжалов* для перемещения среди врагов и нанесения многочисленных ударов.

Отродье берсерк **Солдат 9 уровня**
Средний искажённый гуманоид Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
Аура берсерка аура 1; когда существо в ауре совершает рукопашную атаку, она нацеливается на случайным образом выбранное существо, находящееся в пределах досягаемости.
Хиты 102; **Ранен** 51
КД 25; **Стойкость** 26 (28 в раненом состоянии), **Реакция** 21, **Воля** 21
Иммунитет страх
Скорость 7

(+) **Двуручный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+14 против КД (+16 в раненом состоянии); урон 1d10 + 4 или 1d10 + 6 в раненом состоянии.

Бросок берсерка (стандартное; неограниченный)

Отродье берсерк совершает атаку в броске и причиняет при попадании рукопашной стандартной атакой на 5 единиц больше урона.

Обратная связь ✦ **Психическая энергия**

Если отродье берсерк атакован эффектом очарования, то и берсерк и атакующий получают урон психической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Сил 18 (+8) **Лов** 12 (+5) **Мдр** 3 (+0)
Тел 22 (+10) **Инт** 8 (+3) **Хар** 12 (+5)

Снаряжение двуручный меч

Тактика отродья берсерка

Это отродье совершает *бросок берсерка*, атакуя ближайшего врага и используя *ауру берсерка*, чтобы соседние существа атаковали случайные цели. Оно сражается до смерти.

Отродье провидец	**Артиллерия (лидер) 11 уровня**
Средний искажённый гуманоид	Опыт 600

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Проницательность аура 10; союзники в ауре, способные слышать провидца, получают в свой ход бонус таланта +2 к одному броску атаки, проверки навыки, проверки характеристики или спасброску.
КД 24; **Стойкость** 19, **Реакция** 23, **Воля** 21
Хиты 86; **Ранен** 43
Скорость 6, телепортация 3

Искривлённый посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+14 против КД; урон 1d8 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

Искривляющая сфера (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +16 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Искажающая волна (стандартное; на день)

Ближняя волна 5; +12 против Стойкости; урон 2d8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Изменённые получают лишь половину урона.

Согнуть пространство (немедленное прерывание, когда должен быть ударенным атакой; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Телепортация**

Провидец телепортируется на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

Сил 10 (+5)	**Лов** 14 (+7)	**Мдр** 8 (+4)
Тел 14 (+7)	**Инт** 22 (+11)	**Хар** 18 (+9)

Снаряжение посох

Тактика отродья провидца

Провидец использует *проницательность* на благо союзников, а сам телепортируется и использует *сгиб пространства* для того, чтобы избегать атак от врагов. Он мечет *искривляющие сферы*, пока наконец не сможет накрыть многочисленных врагов *искажающей волной*, не заботясь о том, что в область волны попадут и союзники.

Отродье громила	**Громила 12 уровня**
Большой искажённый гуманоид	Опыт 700

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Хиты 150; **Ранен** 75
КД 24; **Стойкость** 27 (29 в раненом состоянии), **Реакция** 22, **Воля** 22
Иммунитет страх
Скорость 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +15 против КД (+17 в раненом состоянии); урон 2d8 + 7 или 3d8 + 9 в раненом состоянии.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10

Сил 24 (+13)	**Лов** 14 (+8)	**Мдр** 7 (+4)
Тел 20 (+11)	**Инт** 7 (+4)	**Хар** 14 (+8)

Тактика отродья громилы

Эти безжалостные отродья нападают окровавленными кулаками. Сражаются они до самой смерти.

DAVE ALLSOP

GALEB DUHR
(ГАЛЕБ ДУР)

ГАЛЕБ ДУРЫ, ЯВЛЯЮЩИЕСЯ ОЖИВШИМИ КАМНЯМИ, часто служат холмовым великанам и земляным титанам, и характер их такой же грубый и безжалостный.

Галеб дур землелом **Артиллерия 8 уровня**
Средний стихийный гуманоид (земля) Опыт 350

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибрации 10
Хиты 73; **Ранен** 36
КД 22; **Стойкость** 23, **Реакция** 18, **Воля** 20
Иммунитет окаменение, яд
Скорость 4 (хождение по земле), копая 6

Удар (стандартное; неограниченный)

+13 против КД; урон 1d8 + 6.

Метнуть камни (стандартное; неограниченный)

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +13 против КД; урон 1d10 + 6. Все клетки в области становятся труднопроходимой местностью. Если камней нет, землелом может создавать их и тут же метать.

Ударная волна (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Ближняя вспышка 2; +12 против Стойкости; урон 1d6 + 6 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний, Дварфский
Навыки Скрытность +9

Сил 23 (+10)	**Лов** 10 (+4)	**Мдр** 16 (+7)
Тел 19 (+8)	**Инт** 12 (+5)	**Хар** 12 (+5)

Тактика галеб дура землелома

Землелом маскируется до атаки под большой валун. Сражение он начинает с использования *метания камней*, благодаря чему атакует сразу несколько врагов. Он нацеливается на передний край врагов, замедляя перемещение труднопроходимой местностью. Землелом продолжает метать камни пока враг не подойдёт слишком близко, после чего использует *ударную волну*.

Галеб дур камнезов **Контроллер 11 уровня**
Средний стихийный гуманоид (земля) Опыт 600

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибрации 10
Хиты 118; **Ранен** 59
КД 25; **Стойкость** 26, **Реакция** 21, **Воля** 22
Иммунитет окаменение, яд
Скорость 4 (хождение по земле), копая 6

Удар (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 2d8 + 4.

Атака телом (стандартное; неограниченный)

Галеб дур перемещается на расстояние вплоть до 4 клеток и атакует соседнюю цель; +14 против Стойкости; урон 2d8 + 6 и цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Хватка земли (стандартное; неограниченный)

Из земли поднимается глиняный кулак, хватающий цель. Дальнобойный 10; +14 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает). Цель должна находиться в непосредственном контакте с почвой, иначе атака потерпит неудачу. Камнезов может использовать *хватку земли* только против одного существа одновременно.

Каменистая местность (малое; неограниченный)

Дальнобойный 10; вплоть до 4 клеток в пределах дальности становятся труднопроходимой местностью. Клетки не обязаны соприкасаться друг с другом, но в клетках должна быть земля или камни.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний, Дварфский
Навыки Скрытность **+10**

Сил 19 (+9)	**Лов 10 (+5)**	**Мдр 15 (+7)**
Тел 22 (+11)	**Инт 13 (+6)**	**Хар 13 (+6)**

Тактика галеб дура камнезова

Так же как и землелом, камнезов маскируется до нападения под валун. Каждый ход он использует *каменистую местность*, ограничивая способность врагов к совершению шага и побега. Вместе с этим он использует *хватку земли* для удерживания врага или *атаку телом* для сбивания врага с ног.

Знание о галеб дуре

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Когда-то давным давно все дварфы были рабами великанов и титанов. Многие не смогли получить свободу в первом мятеже, так и получились галеб дуры. Однако в отличие от азеров, продолжающих служить владыкам в Стихийном Хаосе, многие галеб дуры всё-таки убежали в мир природы. С другой стороны, кое-кто всё ещё служит холмовым великанам и земляным титанам, как в Стихийном Хаосе, так и в мире природы.

Примеры сцен

Обычно галеб дуры встречаются среди себе подобных, а иногда вместе с горгульями и другими существами стихии земли.

Сцена 11 уровня (опыт 3 000)
- ✦ 1 галеб дур камнезов (контроллер 11 уровня)
- ✦ 4 горгульи (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 1 булит (элитный налётчик 9 уровня)

FRANCIS TSAI

GARGOYLE (ГОРГУЛЬЯ)

напоминающие гротескные каменные статуи горгульи — это злобные летающие хищники, которым нравится мучать более слабых существ. Горгульи пришли из Стихийного Хаоса в мир природы очень давно в поисках добычи, и свои логова они создают на крышах каменных зданий и на выступах в пещерах.

Знание о горгулье

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Горгульи устраивают гнёзда на высоких скалах и крышах каменных зданий; однако их можно найти и в подземных пещерах. Существуют ритуалы для призыва горгулий в качестве охранников или охотников за существами или предметами.

Примеры сцен

Горгульи охотятся стаями, хотя могут заключать союзы с другими существами стихии земли а также злыми призывателями и представителями культов демонов.

Сцена 9 уровня (опыт 2 400)

- ✦ 3 горгульи (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 1 бормочущий ротовик (контроллер 10 уровня)
- ✦ 2 галеб дура землелома (артиллерия 8 уровня)

Горгулья **Соглядатай 9 уровня**
Средний стихийный гуманоид (земля) Опыт 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 77; **Ранен** 38
КД 25; **Стойкость** 21, **Реакция** 19, **Воля** 19
Иммунитет окаменение
Скорость 6, летая 8; смотрите также *атака с налёта*

Коготь (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 2d6 + 5.

Атака с налёта (стандартное; перезаряжается после использования *каменной формы*)

Горгулья пролетает вплоть до 8 клеток и совершает рукопашную стандартную атаку в любой точке этого перемещения, не провоцируя от цели атаку. Если атака попадает, то цель сбивается с ног.

Каменная форма (стандартное; неограниченный)

Горгулья становится статуей и получает сопротивляемость 25 ко всем видам урона, регенерацию 3 и чувство вибрации 10. Она теряет все остальные чувства и не может совершать в каменной форме никаких действий кроме превращения в обычную форму (малое действие).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +12
Сил 21 (+9) **Лов** 17 (+7) **Мдр** 17 (+7)
Тел 17 (+7) **Инт** 5 (+1) **Хар** 17 (+7)

Тактика горгульи

Горгульи часто выглядят как статуи, пока не заметят чувством вибрации чужаков. Когда добыча оказывается в пределах 10 клеток, горгулья обретает обычный облик и совершает *атаки с налёта* по всем целям в пределах досягаемости. В конечном счёте горгулья становится очень злой и она приземляется для схватки в рукопашном бою. Встретившись со стойким противником, горгулья убегает и ищет безопасное место, где вновь обретает *каменную форму* и начинает восстанавливаться.

Набассу горгулья **Соглядатай 18 уровня**
Средний стихийный гуманоид (земля) Опыт 2 000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Взгляд горящей крови (Огонь) аура 2; любое существо, получающее продолжительный урон и входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон огнём 5 и становится ослабленным (эффект оканчивается когда существо покидает ауру). Эта аура не активна когда горгулья находится в *каменной форме*.
Хиты 136; **Ранен** 68
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 30, **Воля** 28
Иммунитет окаменение
Скорость 6, летая 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

+23 против КД; урон 2d8 + 7 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Дикий укус (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Исцеление**

+23 против КД; урон 2d6 + 7 или 2d10 + 7 раненым или ослабленным целям. Кроме того, горгулья восстанавливает количество хитов, равное причинённому урону.

Каменная форма (стандартное; неограниченный)

Горгулья становится статуей и получает сопротивляемость 30 ко всем видам урона, регенерацию 5 и чувство вибрации 10. Она теряет все остальные чувства и не может совершать в каменной форме никаких действий кроме превращения в обычную форму (малое действие).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +21
Сил 25 (+16) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 17 (+12)
Тел 22 (+15) **Инт** 5 (+6) **Хар** 20 (+14)

Тактика набассу горгульи

Набассу горгулья маскируется под каменную статую до подхода противников, после чего принимает обычный облик и нападает когтями, надеясь подействовать на врагов *взглядом горящей крови*. Она использует *дикий укус* на первом же враге, попавшем под действие ауры, и использует его повторно после перезарядки.

RON SPEARS

GHOST (ПРИВИДЕНИЕ)

ПРИВИДЕНИЯ, СКОВАННЫЕ СУДЬБОЙ С МЕСТОМ своего упокоения, населяют заброшенные места. У некоторых остались в жизни неоконченные дела, а другие просто отринули смерть силой воли.

Привидение — это душа мёртвого существа, часто Среднего гуманоида, умершего насильственной смертью. Его тело похоже на тело из жизни, но облик может быть изменён причиной смерти. Есть привидения с ангельской внешностью, а есть изуродованые и обезображенные. Третьи могут изменять внешность согласно текущему положению дел.

Призрачный воин	**Солдат 4 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить)	Опыт 175

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 40; **Ранен** 20
КД 18; **Стойкость** 16, **Реакция** 15, **Воля** 16
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость 6, летая 6 (парение); фазирование

Призрачный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+9 против Реакции; урон некротической энергией 1d8 + 2 и цель становится отмеченной до конца следующего хода призрачного воина.

Тактика призраков

Призрачный воин получает боевое превосходство над всеми целями, рядом с которыми находится другой призрачный воин.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Сил 14 (+4) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 12 (+3) **Инт** 10 (+2) **Хар** 14 (+4)

Тактика призрачного воина

Призрачный воин патрулирует место своей смерти, нападая на всех, кого посчитает врагом.

Обитатель ловушки	**Соглядатай 8 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить)	Опыт 350

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 52; **Ранен** 26
КД 20; **Стойкость** 16, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость летая 6 (парение); фазирование

Могильное касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+12 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6.

Одержимость привидением (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Очарование**

Цель должна быть живым гуманоидом; +12 против Воли; обитатель ловушки оказывается в пространстве цели и исчезает из игры, а цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Обитатель ловушки может использовать этот талант только против одного существа одновременно. Когда цель перестаёт быть доминируемой или когда обитатель ловушки сам решит прекратить доминирование (свободное действие), обитатель ловушки вновь появляется в любой клетке рядом с целью по своему выбору.

Ограничение ловушкой

Обитатель ловушки не может добровольно уйти дальше чем на 20 клеток от места, в котором он в своё время умер. Если его насильно переместить дальше этого расстояния, он станет ослабленным и не сможет использовать *одержимость привидением* пока не вернётся в указанные пределы.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Сил 10 (+4) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 11 (+4)
Тел 14 (+6) **Инт** 11 (+4) **Хар** 16 (+7

Тактика обитателя ловушки

Обитатель ловушки считает, что единственный способ избавится от вечных мук — это заманивание других существ в убившую его ловушку. Для этого он использует *одержимость привидением*.

ANNE STOKES

Вопящее привидение (баньши) **Контроллер 12 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 23; **Стойкость** 23, **Реакция** 23, **Воля** 24
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость летая 6 (парение); фазирование

Призрачное касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+15 против Реакции; урон некротической энергией 1d10 + 2.

Лик смерти (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**, **Страх**

Дальнобойный 5; +15 против Воли; урон психической энергией 2d6 + 3 и цель получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Ужасающий визг (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**, **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +15 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 3, цель толкается на 5 клеток и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Скрытность +13
Сил 14 (+8) **Лов** 15 (+8) **Мдр** 14 (+8)
Тел 13 (+7) **Инт** 10 (+6) **Хар** 17 (+9)

Тактика вопящего привидения

Вопящее привидение использует свойство фазирования для появления из пола или стены, ошарашивая врагов. Оно использует *ужасающий визг* по всем врагам кроме того, которого хочет убить. Против выбранной жертвы привидение использует *лик смерти* и *призрачное касание*. Схватившись с многочисленными врагами, привидение отступает за пределы их досягаемости, пока не перезарядится *ужасающий визг*.

Привидение-мучитель **Контроллер 21 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 152; **Ранен** 76
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 34, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость летая 6 (парение); фазирование

Призрачное касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+24 против Реакции; урон некротической энергией 2d8 + 9.

Одержимость привидением (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Очарование**

Цель должна быть живым гуманоидом; +24 против Воли; привидение-мучитель оказывается в пространстве цели и исчезает из игры, а цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Привидение-мучитель может использовать этот талант только против одного существа одновременно. Когда цель перестаёт быть доминируемой или когда привидение само решит прекратить доминирование (свободное действие), привидение вновь появляется в любой клетке рядом с целью по своему выбору.

Вспышка ужаса (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**, **Страх**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Воли; урон некротической энергией 1d8 + 9, цель толкается на 5 клеток, становится изумлённой и обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).

Призрачная местность (стандартное; неограниченный) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; зона внезапно заполняется призрачным светом, туманом и тихим шёпотом мертвецов. Зона становится труднопроходимой и местностью со слабо ограниченной видимостью. Любое существо, входящее в зону или оканчивающее здесь ход, становится обездвиженным (спасение оканчивает). Зона длится до конца сцены или 5 минут.

Призрачный шаг (немедленный ответ, когда по привидению промахиваются рукопашной атакой; неограниченный)

Привидение-мучитель совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +24
Сил 11 (+10) **Лов** 28 (+19) **Мдр** 14 (+12)
Тел 20 (+15) **Инт** 12 (+11) **Хар** 25 (+17)

Тактика привидения-мучителя

Привидение-мучитель использует свойства фазирования для ошарашивания врагов, появляясь из пола или стены. Оно тут же использует *одержимость привидением* и вынуждает доминируемое существо атаковать союзников. По окончанию одержимости привидение использует *призрачную местность*, чтобы отрезать пути отступления и может окружить даже себя, чтобы помешать врагам, пока перезаряжается *одержимость привидением*. Когда враги подбираются слишком близко, оно использует *вспышку ужаса*.

Знание о привидении

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Привидения помнят хотя бы какую-то часть своей жизни, но личность может быть изменена смертью и существование в виде бесплотного духа.

Сл 25: Некоторые привидения настолько сильно привязываются к миру живых, что вновь появляются среди них через несколько дней после «уничтожения». Такое привидение скорее всего будет хотеть поговорить с желающими помочь, поскольку упокоение ему может принести лишь выполнение какой-то миссии. Миссией может быть всё что угодно от поисков утерянного предмета до закапывания его останков.

Примеры сцен

Мотивации привидения могут быть сложными и разнообразными как у любого живого гуманоида. Привидение может сотрудничать с существом, помогающим ему достигнуть цели.

Сцена 4 уровня (опыт 875)
✦ 4 призрачных воина (солдат 4 уровня)
✦ 1 дух (соглядатай 4 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
✦ 2 обитателя ловушки (соглядатай 8 уровня)
✦ 2 огненных черепа (артиллерия 8 уровня)
✦ огненные дюзы (ловушка-разрушитель 8 уровня)
Характеристики ловушки описаны в Руководстве Мастера.

Сцена 10 уровня (опыт 3 500)
✦ 1 вопящее привидение (контроллер 12 уровня)
✦ 4 роя стирджей (громила 12 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 21 200)
✦ 2 привидения-мучителя (контроллер 21 уровня)
✦ 1 личиночный маг (элитная артиллерия 21 уровня)
✦ 3 предвестника гнили (солдат 20 уровня)

GHOUL (УПЫРЬ)

УПЫРЕЙ ОДОЛЕВАЕТ НЕУМОЛИМАЯ СТРАСТЬ к поеданию живой плоти, вынуждающая их постоянно охотиться за живой добычей. Упыри обездвиживают врагов и пожирают их плоть, пока из тела не ушло тепло.

Упырь **Солдат 5 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) **Опыт 200**

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 63; **Ранен** 31
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лазая 4

⊕ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1d6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

ǂ **Укус упыря** (стандартное; неограниченный)

Цель должна быть обездвижена, ошеломлена или без сознания; +10 против КД; урон 3d6 + 4 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +11

Сил 14 (+4)	**Лов** 19 (+6)	**Мдр** 11 (+2)
Тел 15 (+4)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 12 (+3)

Тактика упыря

Упырь нападает на всё съедобное, атакуя когтями, пока жертва не станет обездвиженной. После этого упырь начинает кусать цель.

Стайный упырь **Миньон 13 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) **Опыт 200**

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 20
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4

ǂ **Когти** (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 6 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +16

Сил 17 (+8)	**Лов** 22 (+11)	**Мдр** 14 (+7)
Тел 18 (+9)	**Инт** 13 (+6)	**Хар** 15 (+7)

Тактика стайного упыря

Стайные упыри наваливаются на одного врага, увеличивая шансы удачно попасть и обездвижить его.

Упырь из Бездны **Налётчик 16 уровня**
Средний стихийный гуманоид (нежить) **Опыт 1 400**

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Могильная вонь аура 3; враги в ауре получают штраф -2 ко всем защитам.
Хиты 156; **Ранен** 78; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8, лазая 4

⊕ **Укус** (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2d8 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). Если цель — уже обездвиженное, ошеломлённое или бессознательное живое существо, то атака причиняет на 2d6 единиц больше урона.

✧ **Кровь мертвеца** (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; Все враги во вспышке получают урон некротической энергией 10.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+15)	**Лов** 22 (+14)	**Мдр** 15 (+10)
Тел 20 (+13)	**Инт** 16 (+11)	**Хар** 10 (+8)

Тактика упыря из Бездны

Это существо не нападает, пока добыча не схватится с кем-нибудь другим или не отвлечётся на что-нибудь.

DAVID GRIFFITH (2)

Упырь-голодушник из Бездны	Миньон 18 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 500

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон; смотрите также *кровь мертвеца*.
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4

Когти (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Кровь мертвеца (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +22

Сил 26 (+17)	**Лов** 25 (+16)	**Мдр** 17 (+12)
Тел 23 (+15)	**Инт** 19 (+13)	**Хар** 13 (+10)

Тактика упыря-голодушника из Бездны

Голодушники наваливаются на ближайшее живое существо, раздирая его когтями на кусочки.

Упырь-прислужник из Бездны	Миньон 23 уровня
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 1 275

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон; смотрите также *кровь мертвеца*
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 34, **Воля** 31
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 8, лазая 4

Когти (стандартное; неограниченный)

+26 против КД; урон 9 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Кровь мертвеца (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; все враги во вспышке получают урон некротической энергией 5.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +22

Сил 27 (+18)	**Лов** 25 (+17)	**Мдр** 18 (+14)
Тел 23 (+16)	**Инт** 19 (+14)	**Хар** 13 (+11)

Тактика упыря-прислужника из Бездны

Эти чудовища устремляются в бой, наваливаясь на ближайшего врага. Несмотря на то, что у них низкий урон, их убийство таит опасность из-за таланта *кровь мертвеца*.

Знание об упыре

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию об упырях:

Сл 15: Гуманоиды, которые практиковали каннибализм или даже находили в этом удовольствие, после смерти становятся упырями. Упыря также можно создать особым ритуалом. Когда существо превращается в упыря, все его желания, интересы и цели отступают перед голодом.

Сл 20: Большинство упырей почитают Доресэйна, Короля Упырей (и экзарха Оркуса). Владения Доресэйна в Бездне, называемые Белым Царством, населены упырями и другой поедающей плоть нежитью. Белым Царством оно называется из-за костей, из которых построены все дома, и костяной пылью, покрывающей все дороги, создающей над городом постоянный туман, покрывающий всё белым налётом.

Сл 25: Некоторых упырей Доресэйн наделяет большей властью. Эти так называемые упыри из Бездны являются фаворитами Короля Упырей и составляют значительную часть королевского Двора Зубов. В Двор Зубов входит более тысячи упырей, проживающих с Доресэйном во дворце, созданном в окаменевшем, но по-прежнему живом поверженном предтече. Упырей из Бездны можно встретить и в мире природы и на других планах, помогающими демонам, нежити и злым владыкам, поклявшимся в верности Доресэйну.

Примеры сцен

Упырей чаще всего можно встретить среди других упырей и нежити. Упырей из Бездны можно встретить как с упырями, так и с демонами.

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 2 упыря (солдат 5 уровня)
- ✦ 2 костепалых скелета (громила 5 уровня)
- ✦ 1 призрак (соглядатай 5 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 100)
- ✦ 5 стайных упырей (миньон 13 уровня)
- ✦ 3 роя стирджей (громила 12 уровня)
- ✦ 1 лич (элитный контроллер 14 уровня)

Сцена 16 уровня (опыт 7 400)
- ✦ 3 упыря из Бездны (налётчик 16 уровня)
- ✦ 1 рыцарь смерти (элитный солдат 17 уровня)

Сцена 21 уровня (опыт 16 925)
- ✦ 5 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)
- ✦ 1 личиночный маг (элитная артиллерия 21 уровня)
- ✦ 1 смертельный великан (громила 22 уровня)

GIANT (ВЕЛИКАН)

ВЕЛИКАНЫ — ЭТО ГРОМАДНЫЕ ГУМАНОИДНЫЕ существа с крепкими связями с миром природы, будь то скалы, неукротимое пламя, ярящиеся шторма или неизбежная смерть. Первые великаны были огромными титанами из огня и холода, шторма и камня. Эти титаны трудились на предтеч, формируя свежесозданный мир природы.

Прошло много эр, и великаны размножились и разошлись, найдя себе места за пределами Стихийного Хаоса, включая Царство Теней и Страну Фей, а также владения врагов их владык, Астральное Море. Однако великаны предпочитают другим мирам созданный ими самими мир природы, и здесь можно встретить самых разных великанов. Когда предтечи отошли от мира природы, одной из первых империй начала времён была империя великанов, а их рабами были дети Морадина. Но те дни давно прошли.

Великаны и титаны обычно создают логова в экстремальной окружающей среде, включая редкие леса, горные вершины, кратеры вулканов и палящие пустыни. Такие ландшафты напоминают великанам о Стихийном Хаосе, где родились их предки.

Великаны не подчиняются какому-либо правителю или высшей силе, да и между собой они плохо сотрудничают. Более того, кланы великанов часто воюют между собой, хотя никто кроме самих великанов не знает причин этих распрей. Однако если покорённый или сбежавший предтеча вернулся бы в мир природы, великаны из родословной, когда-то преданной ему, будут выполнять команды владыки. Великаны так уже поступали при прошлых возвращениях предтеч. У великанов долгая память и богатые устные предания, и большинство кланов только и ждёт день, когда они смогут вновь предоставить мир в дар предтечам.

Смертельный Великан

Смертельный великан пожинает души, заключая убитых в покров стонущих духов, из которых он вытягивает силу и поддержку.

Смертельные великаны (и их старшие родственники, смертельные титаны) были стихийными созданиями, но уйдя в Царство Теней они превратились в такие вот пожирающие души ходячие кошмары. У них осталось мало связей со Стихийным Хаосом и они редко встречаются с другими видами великанов.

Смертельный великан **Громила 22 уровня**
Большой теневой гуманоид (великан) Опыт 4 150

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Ловец душ аура 5; существо, умирающее в пределах ауры, предоставляет смертельному великану один осколок души (смотрите *покров душ*).
Хиты 255; **Ранен** 127
КД 34; **Стойкость** 37, **Реакция** 33, **Воля** 31
Сопротивляемость 15 некротическая энергия
Скорость 7

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 4d6 + 9 (критический 12к6 + 33).

Вспышка горения души (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; +23 против Реакции; урон некротической энергией 2d8 + 5. Для использования этого таланта смертельный великан должен потратить один осколок души.

Поглотить осколок души (малое; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Смертельный великан тратит один осколок души и восстанавливает 20 хитов.

Покров душ

Покров душ состоит из осколков душ, крутящихся вокруг смертельного великана, защищающих его и предоставляющих силы. В начале сцены покров душ состоит из четырёх осколков душ. Когда в покрове душ нет ни одного осколка, смертельный великан получает штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний
Навыки Запугивание +18
Сил 28 (+20) **Лов** 20 (+16) **Мдр** 16 (+14)
Тел 25 (+18) **Инт** 12 (+12) **Хар** 15 (+13)

Снаряжение кольчуга, секира

Тактика смертельного великана

Смертельный великан устремляется в бой с секирой в руках, концентрируя атаки на одном врагу. Он использует *вспышку горения души*, когда его окружает несколько врагов, а став раненым, использует за раунд три *поглощения осколка души*.

Смертельный великан часто окружает себя слабыми союзниками, которых легко убить секирой или *вспышкой горения души*, получая таким образом осколки души (посредством ауры ловец душ).

Смертельный титан **Элитный громила 25 уровня**
Огромный теневой гуманоид (великан) Опыт 14 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение
Сжигатель душ аура 5; враги в ауре получают штраф -2 к защитам и броскам атаки; существо, умирающее в пределах ауры, предоставляет смертельному титану один осколок души (смотрите *покров душ*).
Хиты 574; **Ранен** 287
КД 39; **Стойкость** 42, **Реакция** 38, **Воля** 35
Сопротивляемость 30 некротическая энергия
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 3; +28 против КД; урон 2d8 + 10 (критический 6d8 + 26).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Смертельный титан совершает две атаки секирой.

Пожрать душу (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; +28 против Стойкости; цель теряет 1 исцеление и покров душ смертельного титана получает один осколок души. Цель без исцелений получает урон, равный половине текущих хитов.

Вспышка горения души (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1; +26 против Реакции; урон некротической энергией 2d12 + 6. Для использования этого таланта смертельный титан должен потратить один осколок души.

Поглотить осколок души (малое; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Смертельный титан тратит один осколок души и восстанавливает 20 хитов.

Покров душ

Покров душ состоит из осколков душ, крутящихся вокруг смертельного титана, защищающих его и предоставляющих силы. В начале сцены покров душ состоит из четырёх осколков душ. Когда в покрове душ нет ни одного осколка, смертельный титан получает штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний
Навыки Запугивание +20
Сил 31 (+22) **Лов** 23 (+18) **Мдр** 17 (+15)
Тел 27 (+20) **Инт** 12 (+13) **Хар** 16 (+15)

Снаряжение латный доспех, секира

Тактика смертельного титана

Смертельный титан использует ту же тактику что и смертельный великан, но в начале сражения использует *пожрать душу* и как можно чаще совершает двойные атаки.

Знание о смертельных великанах

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о смертельных великанах:

Сл 25: Смертельные великаны охотятся за живыми существами в своём Царстве Теней. В мире природы они обитают в пустотах под большими кладбищами в пустых мавзолеях и некрополях, а также в других местах, где граница с Царством Теней очень тонка.

Сл 30: Смертельные великаны поддерживают себя, воруя и пожирая души живых. Им не нужно делать это слишком часто, но они охотятся на живых ради забавы.

Примеры сцен

Смертельные великаны сотрудничают с сильной нежитью, культами смерти, совершающими жертвоприношения и другими обитателями Царства Теней.

Сцена 24 уровня (опыт 33 800)

- ✦ 1 смертельный титан (элитный громила 25 уровня)
- ✦ 2 смертельных великана (громила 22 уровня)
- ✦ 1 дух пустоты (соглядатай 23 уровня)
- ✦ 1 иерофант смерти (элитный контроллер 21 уровня)

Земляной Великан

Земляные великаны, существа камня и скалы, это подлые, неуклюжие и территориальные чудовища, часто порабощающие более слабых.

Земляные великаны живут в горных пещерах, а также долинах, каменистых пустошах, ущельях и предгорьях.

Холмовой великан	**Громила 13 уровня**
Большой природный гуманоид (великан)	Опыт 800
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7 **Хиты** 159; **Ранен** 79 **КД** 25; **Стойкость** 27, **Реакция** 21, **Воля** 23 **Скорость** 8	
Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +15 против КД; урон 2d10 + 7.	
Взмах палицей (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**	
Холмовой великан совершает атаку палицей по двум целям Среднего или меньшего размера; при попадании цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.	
Метнуть камень (стандартное; неограниченный)	
Дальнобойный 8/16; +15 против КД; урон 2d6 + 5.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний **Навыки** Атлетика +16 **Сил** 21 (+11) **Лов** 8 (+5) **Мдр** 12 (+7) **Тел** 19 (+10) **Инт** 7 (+4) **Хар** 9 (+5)	
Снаряжение доспех из шкуры, палица	

JASON ENGLE

Тактика Холмового Великана

Холмовой великан мечет камни во врагов, пока те не подойдут слишком близко, после чего переключается на нанесение ударов палицей. Когда в пределах досягаемости окажутся два меньших по размеру существа, великан использует *взмах палицей* для сбивания их с ног. Холмовой великан достаточно умён чтобы отступить из боя в отчаянной ситуации.

Земляной титан **Элитный громила 16 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (великан, земля) Опыт 2 800

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 384; **Ранен** 192
КД 31; **Стойкость** 33, **Реакция** 27, **Воля** 28
Иммунитет окаменение
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +20 против КД; урон 2d10 + 6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Земляной титан совершает две атаки ударом.

Метнуть камень (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 20; +18 против Реакции; урон 2d8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Дрожь земли (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 2; +18 против Стойкости; урон 2d10 + 6 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода земляного титана. *Промах:* Половина урона и цель не становится ошеломлённой.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Первичный
Навыки Атлетика +19

Сил 23 (+14)	**Лов** 8 (+7)	**Мдр** 12 (+9)
Тел 22 (+14)	**Инт** 11 (+8)	**Хар** 13 (+9)

Тактика земляного титана

Земляной титан мечет во врагов камни, пока те не окажутся в пределах рукопашной досягаемости, после чего начинает наносить удары *каменными кулаками*, тратя единицу действия для использования *дрожи земли*. В отличие от холмовых великанов эти существа удерживают позицию даже ввязавшись в неравный бой.

Знание о земляных великанах

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о земляных великанах:

Сл 20: Земляные великаны — самый грубые из всех великанов. Они населяют бесплодные земли, пустыни и ущелья, хотя младшие земляные великаны (известные как холмовые великаны) часто собираются в высокогорных долинах и возле горных перевалов.

Сл 25: Многие дварфы, порабощённые земляными великанами, превратились в галеб дуров. Часть их продолжает служить великанам, а остальные бежали и считают великанов (особенно земляных) злейшими врагами.

Примеры сцен

Земляные великаны сотрудничают с другими великанами, а также с галеб дурами и другими чудовищными и дикими гуманоидами.

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
- 3 холмовых великана (громила 13 уровня)
- 1 смещающийся зверь вожак стаи (элитный налётчик 13 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 7 800)
- 1 земляной титан (элитный громила 16 уровня)
- 2 холмовых великана (громила 13 уровня)
- 2 боевых тролля (солдат 14 уровня)
- 4 огра дробителя (миньон 16 уровня)

JASON ENGLE (2)

Огненный Великан

Огненные великаны, самозваные властелины пламени, это воинственные тираны, которым нравится тягаться силой с сильными противниками.

Обычно огненные великаны обитают в горных районах, в заполненных лавой пещерах и подземных вулканах. Их можно встретить также в пустынях и жарких пустошах.

Огненный великан	**Солдат 18 уровня**
Большой стихийный гуманоид (великан)	Опыт 2 000

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 174; **Ранен** 87
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 28, **Воля** 28
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 7

Горящий двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +23 против КД; урон 1d12 + 6 плюс урон огнём 2d8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода огненного великана.

Взмах мечом (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Требуется двуручный меч; ближняя волна 2; +21 против КД; урон 1d12 + 6 плюс урон огнём 2d8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода огненного великана.

Железное метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +21 против КД; урон 1d10 + 6 и цель становится замедленной до конца следующего хода огненного великана.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний
Навыки Запугивание +14
Сил 23 (+15) **Лов** 11 (+9) **Мдр** 10 (+9)
Тел 22 (+15) **Инт** 10 (+9) **Хар** 11 (+9)

Снаряжение латный доспех, двуручный меч, 4 метательных копья

Тактика огненного великана

Огненный великан всегда пользуется преимуществом своей большой досягаемости, используя *взмах мечом*, когда можно атаковать как минимум двух врагов. Сражается он яростно, убегая только в самых опасных ситуациях.

Огненный великан обитатель кузни	**Артиллерия 18 уровня**
Большой стихийный гуманоид (великан)	Опыт 2 000

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +17
Хиты 136; **Ранен** 68
КД 32; **Стойкость** 33, **Реакция** 29, **Воля** 30
Сопротивляемость 15 огонь
Скорость 8

Тлеющая булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон огнём 1d10.

Огненная колонна (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; +21 против Реакции; урон огнём 3d8 + 3.

Огненная вспышка (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Огонь**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +21 против Реакции; урон огнём 2d8 + 3 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний
Навыки Запугивание +14
Сил 23 (+15) **Лов** 15 (+11) **Мдр** 16 (+12)
Тел 22 (+15) **Инт** 10 (+9) **Хар** 11 (+9)

Снаряжение доспех из шкуры дракона, булава

Тактика огненного великана обитателя кузни

Огненный великан обитатель кузни предпочитает находится в стороне от сражения, используя для сжигания врагов *огненную колонну* и *огненную вспышку*.

Огненный титан **Элитный солдат 21 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (великан) Опыт 6 400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +21
Хиты 398; **Ранен** 199
КД 39; **Стойкость** 36, **Реакция** 33, **Воля** 33
Сопротивляемость 30 огонь
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Двуручный меч бушующего пламени (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2d6 + 9 плюс урон огнём 4d6 и цель толкается на 2 клетки и становится помеченной до конца следующего хода огненного титана.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Огненный титан совершает две атаки двуручным мечом бушующего пламени.

Метнуть лаву (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 20; требуется источник лавы; +24 против Реакции; урон огнём 4d6 + 6 и цель становится обездвиженной до конца следующего хода огненного титана. Летающие существа, ударенные этой атакой, терпят крушение (смотрите страницу 47 *Руководства Мастера*).

Обжигающая волна (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 5; +24 против Реакции; урон огнём 2d10 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и продолжительного урона нет.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний, Первичный
Навыки Запугивание +20
Сил 29 (+19) **Лов** 23 (+16) **Мдр** 23 (+16)
Тел 23 (+16) **Инт** 10 (+10) **Хар** 21 (+15)

Снаряжение двуручный меч

Тактика огненного титана

Могучий огненный титан устремляется в рукопашный бой, тратя единицу действия для использования *обжигающей волны*, после чего совершает *двойную атаку* по одной и той же цели. Если огненный титан может совершить дальнобойную атаку, он *мечет лаву*, особенно в летающих существ. Огненный титан также как огненный великан редко покидает сражение и часто сражается до самой смерти.

Знание об огненных великанах

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию об огненных великанах:

Сл 20: Огненные великаны стремятся создать новые империи. Они помнят империи великанов прошлого и хотят вернуть былую славу. Огненные великаны ловят рабов, используя в кузнях и крепостях в качестве работников. В качестве питомцев они держат адских гончих.

Сл 25: Давным-давно у огненных великанов было много рабов дварфов. Со временем эти рабы изменились, приняв сущность своих владык, и стали азерами.

Примеры сцен

Огненные великаны ходят небольшими отрядами и их часто сопровождают рабы азеры, адские гончие и прочие союзные огненные существа. Огненные великаны также могут возглавлять более слабых великанов другого вида.

Сцена 17 уровня (опыт 9 200)
✦ 2 огненных великана (солдат 18 уровня)
✦ 1 огненный великан обитатель кузни (артиллерия 18 уровня)
✦ 1 азер повелитель зверей (солдат 17 уровня)
✦ 2 огнекровные адские гончие (громила 17 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 20 800)
✦ 1 огненный титан (элитный солдат 21 уровня)
✦ 2 огненных великана (солдат 18 уровня)
✦ 2 огненных архона поборника пепла (артиллерия 20 уровня)
✦ 1 феникс (элитный громила 19 уровня)

Штормовой Великан

В Стихийном Хаосе штормовые великаны — избранные слуги предтеч, обладающие статусом правителей младших великанов. В мире природы штормовые великаны устраивают обители в потрясающих подводных крепостях и величественных замках в облаках.

Штормовой великан **Контроллер 24 уровня**
Большой стихийный гуманоид (великан, водный) Опыт 6 050

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +21
Ярость бури (Звук, Электричество) аура 2; любое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон звуком и электричеством 10; для всех существ кроме штормовых великанов и штормовых титанов местность в пределах ауры считается труднопроходимой и они не могут в ней летать.
Хиты 228; **Ранен** 114
КД 38; **Стойкость** 39, **Реакция** 36, **Воля** 36
Сопротивляемость 15 звук, 15 электричество
Скорость 8, летая 10 (парение), плавая 8

Гудящий двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Досягаемость 2; +29 против КД; урон 1d12 + 10 плюс урон электричеством 1d8.

Взмах мечом (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Требуется двуручный меч; ближняя волна 2; +29 против КД; урон 2d8 + 10 плюс урон электричеством 1d8.

Метнуть гром (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Электричество**

Дальнобойный 10; +27 против Реакции; урон звуком и электричеством 2d6 + 6, цель толкается на 3 клетки и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Воющие ветра (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 4; +27 против Стойкости; урон звуком 1d12 + 6, цель толкается на 4 клетки и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель толкается на 1 клетку, но не сбивается с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний
Навыки Запугивание +23, Переговоры +23
Сил 30 (+22) **Лов** 22 (+18) **Мдр** 19 (+16)
Тел 28 (+21) **Инт** 14 (+14) **Хар** 22 (+18)

Снаряжение двуручный меч

Тактика штормового великана

Штормовые великаны предпочитают *метать гром* с безопасного расстояния. Когда враги оказываются в пределах 4 клеток, великан использует *воющие ветра* для сбивания их с ног и расчистки пути к отступлению. Если этот талант перезаряжается во время рукопашного боя, великан тут же его использует. В противном случае он полагается на атаки двуручным мечом и *взмахом меча*, если в пределах досягаемости оказываются два врага.

Штормовой титан **Элитный контроллер 27 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (великан, водный) Опыт 22 000

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +22
Ярость бури (Звук, Электричество) аура 4; любое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон звуком и электричеством 10; для всех существ кроме штормовых великанов и штормовых титанов местность в пределах ауры считается труднопроходимой и они не могут в ней летать.
Хиты 506; **Ранен** 253
КД 43; **Стойкость** 43, **Реакция** 38, **Воля** 38
Сопротивляемость 30 звук, 30 электричество
Спасброски +2
Скорость 8, летая 10 (парение), плавая 8
Единицы действия 1

Ревущий двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Оружие**, **Электричество**

Досягаемость 3; +32 против КД; урон 2d6 + 11 плюс урон звуком и электричеством 2d8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Оружие**, **Электричество**

Штормовой титан совершает две атаки ревущим двуручным мечом.

Метнуть гром (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Электричество**

Дальнобойный 10; +30 против Реакции; урон звуком и электричеством 3d6 + 6, цель толкается на 3 клетки и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Воющие ветра (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 4; +30 против Стойкости; урон звуком 2d12 + 6, цель толкается на 4 клетки и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель толкается на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний, Первичный
Навыки Запугивание +24, Переговоры +24

Сил 33 (+24)	**Лов** 22 (+19)	**Мдр** 19 (+17)
Тел 29 (+22)	**Инт** 14 (+15)	**Хар** 22 (+19)

Снаряжение двуручный меч

Тактика штормового титана

Тактика штормового титана похожа на тактику штормового великана за исключением того, что в рукопашном бою он как можно чаще совершает двойные атаки.

Знание о штормовых великанах

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о штормовых великанах:

Сл 25: Штормовые великаны строят (или приказывают другим строить) огромные замки на высоких горах, летающих островах, а иногда и в океанах мира природы. Они могут дышать водой.

Сл 30: Некоторые штормовые великаны призывают особым ритуалом большие шторма, на которых их войска и идут в бой. Такие редко происходящие шторма называются Штормами-Предвестниками.

Примеры сцен

Штормовых великанов можно встретить в компании других великанов, хотя они также встречаются со всеми влиятельными существами и могут быть вовлечены в практически любой заговор или козни мирового масштаба.

Сцена 27 уровня (опыт 58 000)
✦ 1 штормовой титан (элитный контроллер 27 уровня)
✦ 1 громовой циклон (элитная артиллерия 26 уровня)
✦ 2 штормовых горгона (налётчик 26 уровня)

JASON ENGLE

GIBBERING BEAST (БОРМОЧУЩИЙ ЗВЕРЬ)

БОРМОЧУЩИЕ ЗВЕРИ ЭТО СЛИЗЕПОДОБНЫЕ СУЩЕСТВА, покрытые глазами и ртами. Всю свою жизнь они убивают и распространяют безумие, изрекая бессмысленные и абсурдные звуки.

Бормочущий ротовик **Контроллер 10 уровня**
Средний искажённый магический зверь Опыт 500

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +4; всестороннее зрение, тёмное зрение
Искривлённая местность аура 3; для врагов местность в пределах ауры считается труднопроходимой.
Хиты 110; **Ранен** 55
КД 22; **Стойкость** 23, **Реакция** 16, **Воля** 19
Скорость 5, плавая 5

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

+15 против КД; урон 1d6 + 6 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Бормотание (свободное, один раз в свой ход до совершения других действий;неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; +12 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода бормочущего ротовика.

Бормочущий пир (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Кислота**

Ближняя вспышка 5; на изумлённых существах во вспышке появляются чудовищные рты и начинают кусаться; +15 против КД; урон 1d6 + 6 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 19 (+9) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 8 (+4)
Тел 22 (+11) **Инт** 4 (+2) **Хар** 18 (+9)

Тактика бормочущего ротовика

Существа, приближающиеся к бормочущему ротовику, замедляются от ауры *искривлённая местность*. В первом раунде сражения он использует *бормотание* для изумления существ, после чего использует *бормочущий пир*. Он продолжает бормотать каждый раунд, кусая ближайшую цель во время перезарядки *бормочущего пира*.

Бормочущее отродье **Контроллер 18 уровня**
Средний искажённый магический зверь Опыт 2 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; всестороннее зрение, тёмное зрение
Неестественная речь аура 5; враги, начинающие ход в ауре, получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 168; **Ранен** 84
КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 30
Скорость 6, летая 4 (парение; максимальная высота 1)

Щупальца (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2d6 + 5 и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Бормотание (свободное, один раз в свой ход до совершения других действий; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; +20 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода бормочущего отродья.

Взор отчаяния (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +20 против Воли; урон психической энергией 3d8 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Боевое превосходство

Бормочущее отродье причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 2d6 единиц психического урона целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+14) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 19 (+13)
Тел 16 (+12) **Инт** 11 (+9) **Хар** 12 (+10)

Тактика бормочущего отродья

Это чудовище каждый раунд использует *бормотание*, сдерживая врагов *неестественной речью*. Оно использует *взор отчаяния* по изумлённому врагу на расстоянии, получая преимущество от боевого превосходства. В рукопашном бою оно использует *щупальца* для атаки изумлённых врагов, над которыми у него также есть боевое превосходство.

PETE VENTERS (2)

Бормочущий шар **Одиночный контроллер 27 уровня**
Огромный искажённый магический зверь Опыт 55 000

Инициатива +22 **Чувства** Внимательность +20; всестороннее зрение, тёмное зрение
Безжалостные глаза аура 5; в начале хода каждого врага, если это существо находится в пределах ауры и в линии обзора бормочущего шара, шар использует против этого существа один случайным образом выбранный *луч из глаз*.
Хиты 1 230; **Ранен** 615
КД 41; **Стойкость** 33, **Реакция** 39, **Воля** 40
Спасброски +5
Скорость летая 8 (парение)
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный)

+30 против КД; урон 4d6 + 10 и от бормочущего шара отделяется один рот и продолжает кусать цель каждый раунд в начале хода бормочущего шара. Когда рот промахивается, он отваливается и становится бесполезной мёртвой серой плотью.

Бормотание (свободное, один раз в свой ход до совершения других действий; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; +29 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода бормочущего шара.

Лучи из глаз (стандартное; неограниченный) ✦ смотрите текст

Бормочущий шар может использовать два разных таланта (выбранных из нижеприведённого списка или определённых случайным образом). Каждый талант должен нацеливаться на своё отдельное существо. Использование *лучей из глаз* не провоцирует атаки.

1 — Режущий сознание луч (Психическая энергия): Дальнобойный 10; +30 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 12 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

2 — Хищный луч (Некротическая энергия): Дальнобойный 10; +30 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8 + 12 и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

3 — Искривляющий кости луч: Дальнобойный 10; +30 против Стойкости; урон 2d8 + 12 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

4 — Луч кровавого пира: Дальнобойный 10; +30 против Реакции; урон 2d8 + 12 и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

5 — Пересылающий луч (Психическая энергия, Телепортация): Дальнобойный 10; +30 против Реакции; цель ненадолго телепортируется в Дальний Предел и появляется вновь в том же пространстве (или в ближайшем свободном пространстве, если предыдущее место уже занято) в конце следующего хода бормочущего шара. По возвращению цель получает урон психической энергией 2d8 + 12 и получает штраф -5 к спасброскам до конца сцены.

6 — Пожирающий душу луч (Некротическая энергия): Дальнобойный 10; +30 против Воли; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится обездвиженной, а не замедленной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель умирает.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 27 (+21) **Лов** 28 (+22) **Мдр** 15 (+15)
Тел 22 (+19) **Инт** 17 (+16) **Хар** 31 (+23)

Тактика бормочущего шара

Бормочущий шар держится на расстоянии, нападая на врагов *лучами из глаз*, *бормоча* при этом каждый раунд. Он использует единицы действия для совершения дополнительных атак *лучами из глаз*. Если ему навязать рукопашный бой, он кусает врага, отделяет рот и отступает, пока рот кусает врага.

Знание о бормочущем звере

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию о бормочущих зверях:

Сл 15: Бормочущие звери самопроизвольно возникают когда существа, особенно разумные, умирают в месте, находящемся под влиянием Дальнего Предела.

Сл 20: Бормочущие звери по большей части произносят полную бессмыслицу. Иногда бормочущий зверь выдаёт вразумительную фразу или слово, обычно смешанное с фоновым бормотанием. Это слово или фраза может быть подсказкой или предупреждением, а также чем-то абсолютно не важным.

Сл 25: Бормочущие шары — это обитатели Дальнего Предела, скитающиеся по планам, пожирая живых существ. Несмотря на то, что они выглядят безумными, бормочущие шары просто обладают особым сознанием, и они преследуют какие-то одним им известные цели.

Примеры сцен

Младшие бормочущие звери живут среди других искажённых существ. Они достаточно сообразительны для присоединения к неискажённым существам, если это нужно им самим. Бормочущие шары путешествуют в одиночестве, хотя странные события и существа могут послужить знамениями о его приближении.

Сцена 10 уровня (опыт 2 900)
✦ 2 бормочущих ротовика (контроллер 10 уровня)
✦ 1 отродье провидец (артиллерия 11 уровня)
✦ 2 отродья берсерка (солдат 9 уровня)
✦ 1 чуул (солдат 10 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 050)
✦ 1 бормочущее отродье (контроллер 18 уровня)
✦ 2 набассу горгульи (соглядатай 18 уровня)
✦ 1 аболет хлыст (громила 17 уровня)
✦ 7 куо-тоа стражей (миньон 16 уровня)

GITHYANKI (гитиянки)

ВЫРВАВШИЕСЯ ИЗ РАБСТВА ГИТИЯНКИ — ЯРОСТНЫЕ ВОИНЫ с психическими способностями, скитающиеся по Астральному Морю и сражающиеся серебряными мечами.

Когда-то гитиянки и гитзераи были одной расой (гитами), порабощённой живодёрами разума, но после обретения свободы они разделились на две расы. Гитзераи бежали в Стихийный Хаос и стали замкнутыми монахами, А гитиянки бежали в Астральное Море и стали воинственными ксенофобами. Они создают цитадели и армии, после чего отправляются на завоёвывание всего на своём пути.

Гитиянки воин **Солдат 12 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 700

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 118; **Ранен** 59
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 22
Спасброски +2 от эффектов очарования
Скорость 5; смотрите также *телекинетический прыжок*

Серебряный двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**

+17 против КД; урон 1d10 + 5 плюс урон психической энергией 1d6 плюс ещё урон психической энергией 3d6 если цель обездвижена.

Телекинетическая хватка (стандартное; на сцену)

Дальнобойный 5; цель должна быть Среднего размера или меньше; +15 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Телекинетический прыжок (движение; на сцену)

Дальнобойный 10; гитиянки воин или союзник в пределах дальности может пролететь 5 клеток.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки История +9, Проницательность +12
Сил 21 (+11) **Лов** 17 (+9) **Мдр** 12 (+7)
Тел 14 (+8) **Инт** 12 (+7) **Хар** 13 (+7)

Снаряжение латный доспех, серебряный двуручный меч

Тактика гитиянки воина

Несмотря на то, что гитиянки предпочитают рукопашный бой, они обычно начинают сражение с использования *телекинетической хватки* для обездвиживания противника. После этого они нападают на обездвиженные цели серебряными мечами, причиняя при попадании дополнительный урон психической энергией.

Гитиянки резчик разума **Артиллерия 13 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 98; **Ранен** 49
КД 27; **Стойкость** 24, **Реакция** 25, **Воля** 24
Спасброски +2 от эффектов очарования
Скорость 6; смотрите также *телекинетический прыжок*

Серебряный длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**

+18 против КД; урон 1d8 + 2 плюс урон психической энергией 1d8.

Резка разума (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +16 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 3.

Телекинетический прыжок (движение; на сцену)

Дальнобойный 10; гитиянки резчик разума или союзник в пределах дальности может пролететь 5 клеток.

Психический барьер (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 20; +16 против Воли; урон психической энергией 1d6 + 3, продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает) и цель не может использовать таланты на сцену и на день (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки История +11, Проницательность +12
Сил 14 (+8) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 12 (+7)
Тел 14 (+8) **Инт** 17 (+9) **Хар** 11 (+6)

Снаряжение мантия, пальто, серебряный длинный меч

Тактика гитиянки резчика разума

Резчик разума начинает сражение с использования *психического барьера* сразу на нескольких врагах. Он держится вдали от рукопашного сражения, атакуя врагов *резкой разума* во время перезарядки *психического барьера*.

Гитиянки гиш **Элитный налётчик 15 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 2 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 226; **Ранен** 113
КД 31; **Стойкость** 28, **Реакция** 29, **Воля** 29
Спасброски +2 (+4 от эффектов очарования)
Скорость 5; смотрите также *астральный шаг*
Единицы действия 1

Серебряный длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**

+20 против КД; урон 1d8 + 3 плюс урон психической энергией 1d8.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**

Гитиянки гиш совершает две атаки серебряным длинным мечом.

Силовой заряд (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Силовое поле**

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон силовым полем 3d6 + 4.

Звёздный ураган (стандартное; на сцену) ✦ **Огонь**

Гитиянки гиш совершает четыре атаки, по одной цели не больше двух атак: дальнобойный 5; +20 против КД; урон огнём 2d8 + 4.

Астральный шаг (движение; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Гитиянки гиш телепортируется на 6 клеток и получает свойства неосязаемости и фазирования до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Драконий, Общий
Навыки История +13, Магия +16, Проницательность +14
Сил 16 (+10) **Лов** 14 (+9) **Мдр** 14 (+9)
Тел 17 (+10) **Инт** 19 (+11) **Хар** 17 (+10)

Снаряжение кольчуга, серебряный длинный меч

Тактика гитиянки гиша

Гиш использует дальнобойные атаки (*силовой заряд* и *звёздный ураган*) для ослабления врагов, после чего вступает в рукопашное сражение, используя *астральный шаг* для окружения врагов и при каждой удобной возможности совершает двойную атаку. Если сражение идёт не в пользу гиша и его союзников, он использует *астральный шаг* для отступления.

Знание о гитиянках

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о гитиянках:

Сл 20: В стародавние времена гиты сбежали от своих захватчиков живодёров разума только лишь для того, чтобы впасть в междуусобные распри, создавшие расы гитиянок и гитзераев. Со временем гитиянки основали тиранию, практически такую же жестокую как у доминировавших над ними иллитидов. Гитиянки ненавидят живодёров разума и к родственным гитзераям относятся так же плохо.

Гитиянки говорят на Общем. От живодёров разума они также выучили Глубинную Речь.

Сл 25: Города и цитадели гитиянок в Астральном Море строятся на безымянных и давно забытых мёртвых сущностях. Гитиянки путешествуют по Астральному Морю на астральных же кораблях, выискивая останки мёртвых богов и разрушенных миров, дабы возвести на них крепости и хранилища. Иногда они обращают взор на другие миры, намереваясь разворовать и их.

Сл 30: У гитиянок нет семей; с самого рождения они принадлежат военной тренировочной группе, называемой кадром. Гитиянки считают кадры единственно важной вещью и обычно даже не знают имён своих родителей и братьев. Важнее кадра для гитиянки только его оружие. Гитиянки оказывают своему оружию гораздо больше внимания чем собратьям.

Сл 35: Самый большой город гитиянок — Ту'нарат. Он построен на теле мёртвого бога, плывёт по Астральном Морю и находится под властью Влаакит, гитиянки королевы-лича, правящей уже более тысячи лет. Гитиянки считают королеву-лича мачехой всей своей расы. Её слова для них — истина в последней инстанции. Она славится тем, что убивает всех, кто дерзнёт бросить вызов её политике или власти, пожирая их сущность жизни. Гитиянки заключили договор с красными драконами, которые иногда соглашаются оказаться под седлом гитиянок.

Примеры сцен

Гитиянки редко сотрудничают с другими расами, но у них заключён договор с красными драконами и иногда они берут разных зверей в качестве питомцев.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
- ✦ 3 гитиянки воина (солдат 12 уровня)
- ✦ 2 краснородных огнеплюя (артиллерия 12 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 400)
- ✦ 4 гитиянки воина (солдат 12 уровня)
- ✦ 2 гитиянки резчика разума (артиллерия 13 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 100)
- ✦ 3 гитиянки воина (солдат 12 уровня)
- ✦ 1 гитиянки резчик разума (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 1 гитиянки гиш (элитный налётчик 15 уровня)
- ✦ 1 кошмар (налётчик 13 уровня)

MICHAEL KOMARCK

GITHZERAI (ГИТЗЕРАЙ)

ГИТЗЕРАИ — ЭТО СКРЫТНЫЕ СОЗДАНИЯ с аскетической и дисциплинированной культурой. Они собираются в скрытых монашеских поселениях, разбросанных по Стихийному Хаосу и удалённым уголкам мира природы.

Гитзераи и гитиянки когда-то давно были одной расой, порабощённой живодёрами разума, но завоевавшей в конечном счёте свою свободу, после чего среди них произошёл раскол и свободные гиты сцепились в междуусобной резне. Когда было пролито уже много крови, гитиянки отступили в Астральное Море, а гитзераи в Стихийный Хаос.

Далеко в Стихийном Хаосе гитзераи изучают хаос, обучая ум и тело противостоять ему. Это выдающиеся псионические воины, с укоренившейся ненавистью к живодёрам разума и родственным злым гитиянкам.

Гитзерай инок **Солдат 11 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 600

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 108; **Ранен** 54
КД 27; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 23; смотрите также *железный дух*
Скорость 7; смотрите также *неизбежная судьба*

Безоружный удар (стандартное; неограниченный)

+17 против КД; урон 2d8 + 3.

Ошеломляющий удар (стандартное; неограниченный)

+14 против Стойкости; урон 1d8 + 3 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода гитзерая инока.

Неизбежная судьба (немедленный ответ, когда соседний враг совершает шаг и уходит от гитзерая инока; неограниченный)

Инок тоже совершает шаг, чтобы остаться в соседней с врагом клетке. Инок не может использовать этот талант если враг совершает шаг, используя такое перемещение, которым не обладает инок.

Железный дух (немедленное прерывание, когда инок должен быть ударен атакой; на сцену)

Гитзерай инок получает бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Просчитать шансы (стандартное; перезарядка ⚅)

Дальнобойный 5; бросок атаки не требуется; следующая рукопашная атака, совершённая по цели, получает бонус таланта +5 к броску атаки и при попадании автоматически происходит критическое попадание.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки Акробатика +15, Атлетика +9, Проницательность +13
Сил 15 (+7) **Лов** 17 (+8) **Мдр** 16 (+8)
Тел 12 (+6) **Инт** 10 (+5) **Хар** 11 (+5)

Тактика гитзерая инока

Гитзерай инок использует талант *просчитать шансы* чтобы убедиться, что первый удар ему действительно удастся. После этого он использует *ошеломляющий удар*. В следующих раундах он переключается между *безоружными* и *ошеломляющими* ударами, используя *неизбежную судьбу*, чтобы оставаться от врага на расстоянии удара.

Гитзерай зерт **Элитный контроллер 13 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +15
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 29; **Стойкость** 26, **Реакция** 28, **Воля** 28; смотрите также *железный дух*
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1

Безоружный удар (стандартное; неограниченный)

+18 против КД; урон 2d8 + 4.

Внутренняя искра (стандартное; неограниченный) ✦ **Телепортация**, **Электричество**

Дальнобойный 5; +16 против Реакции; урон электричеством 1d8 + 4 и цель телепортируется на 5 клеток в свободное пространство по выбору зерта.

Психические кулаки (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +17 против Воли; урон психической энергией 1d8 + 4.

Упорядочить хаос (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Телепортация**

Дальнобойный видимость; вплоть до 4 целей Среднего или меньшего размера; +17 против Стойкости; цели телепортируются, меняясь местами по выбору зерта.

Мстящий ветер (немедленное прерывание, когда становится целью дальнобойной атаки; на сцену) ✦ **Телепортация**

Атака нацеливается на другое существо в пределах 5 клеток от зерта, а зерт телепортируется на 10 клеток в соседнюю с атакующим клетку.

Железный дух (немедленное прерывание, когда должен быть ударен атакой; на сцену)

Гитзерай зерт получает бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Просчитать шансы (стандартное; перезарядка ⚅)

Дальнобойный 5; бросок атаки не требуется; следующая рукопашная атака, совершённая по цели, получает бонус таланта +5 к броску атаки и при попадании автоматически происходит критическое попадание.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки Акробатика +17, Атлетика +10, Проницательность +15
Сил 15 (+8) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 19 (+10)
Тел 12 (+7) **Инт** 14 (+8) **Хар** 13 (+7)

Тактика гитзерая зерта

Гитзерай зерт использует единицу действия для использования таланта *просчитать шансы*, после чего атакует этого же врага *внутренней искрой*, перемещая в пространство, где его можно будет изолировать и атаковать. После этого зерт сближается с врагами, осыпая их *психическими кулаками* и используя *мстящий ветер* для отражения дальнобойных атак и перемещения к атаковавшему. Между *безоружными ударами* и *внутренними искрами* зерт использует *упорядочивание хаоса* для изменения положения на поле боя, меняя местами врагов и союзников на благо последним.

Гитзерай маг сознания	**Артиллерия 14 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 1 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 105; **Ранен** 52
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 26; смотрите также *железный дух*
Скорость 7

Безоружный удар (стандартное; неограниченный)

+19 против КД; урон 2d8 + 4.

Удар по сознанию (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +17 против Реакции; урон психической энергией 2d8 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает); смотрите также *точное сознание*.

Стихийные снаряды (стандартное; на день) ✦ смотрите текст

Дальнобойный 10; гитзерай маг сознания совершает вплоть до 3 атак, причём каждая нацеливается на свою отдельную цель; +17 против Реакции; урон кислотой, огнём, холодом или электричеством 4d8 (для каждой атаки маг сознания сам выбирает тип урона); смотрите также *точное сознание*.

Контузящий шар (стандартное; на сцену)

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +17 против Стойкости; урон 1d10 + 4 и цель сбивается с ног.

Точное сознание

Дальнобойные атаки мага сознания игнорируют укрытие и покров (но не игнорируют полный покров и отличное укрытие).

Железный дух (немедленное прерывание, когда должен быть ударен атакой; на сцену)

Гитзерай маг сознания получает бонус +2 ко всем защитам до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки Акробатика +18, Атлетика +10, Магия +13, Проницательность +16

Сил 13 (+8)	**Лов** 19 (+11)	**Мдр** 19 (+11)
Тел 15 (+9)	**Инт** 13 (+8)	**Хар** 10 (+7)

Тактика гитзерая мага сознания

Этот гитзерай полагается на дальнобойные атаки, используя *точное сознание* для игнорирования укрытия и покрова.

Знание о гитзераях

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о гитзераях:

Сл 20: Когда гитзераи и гитиянки были одним народом, они были рабами давно ушедшей империи иллитидов. Философские споры расололи освободившийся народ. Гитзераи выбрали путь самоанализа и построили монастыри, в которых начали изучать контроль над сознанием и душой. Большинство таких монастырей находится в укромных местах Стихийного Хаоса, хотя некоторые секты гитзераев скрываются в мире природы.

Сл 25: Большинство гитзераев обучено боевым искусствам, что помогает им защищать поселения. Изучающие в дополнение к этому тайны магии становятся разносторонне развитыми зертами.

Сл 30: Гитзераи воины собираются отрядами и охотятся на врагов своего народа, в частности на иллитидов. У гитзераев также поощряется преследование личных целей, которые могут быть как благими так и нет. Гитзераи способны совершать дурные поступки как представители любой разумной расы, хотя самые злые гитзераи обычно живут в стороне от своих собратьев.

Сл 35: Зертадлун, окружённый простыми стенами, с многочисленными полями и рынками внутри — самый большой и самый известный город гитзераев. Это оазис спокойствия в беспорядочном Стихийном Хаосе. Здесь гитзераи созерцают порядок, судьбу, энтропию и разрушение. Они совершенствуют тела и разум, испытывая себя среди опасностей Стихийного Хаоса.

Примеры сцен

Гитзераи могут сотрудничать с практически любыми существами при условии что этот союз выгоден и им самим.

Сцена 12 уровня (опыт 3 900)
✦ 3 гитзерая инока (солдат 11 уровня)
✦ 1 нага страж (элитная артиллерия 12 уровня)
✦ 1 элементаль струящийся огонь (налётчик 12 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
✦ 1 гитзерай маг сознания (артиллерия 14 уровня)
✦ 1 гитзерай зерт (элитный контроллер 13 уровня)
✦ 4 гитзерая инока (солдат 11 уровня)

MICHAEL KOMARCK

GNOLL (ГНОЛЛ)

ГНОЛЛЫ — ЭТО ДИКИЕ ПОКЛОНЯЮЩИЕСЯ ДЕМОНАМ мародёры, убивающие, грабящие и разрушающие. Они нападают на поселения у границ без предупреждений и убивают безо всякой жалости, совершая всё это во имя демонического повелителя Йеногу.

Гнолл знаток охоты **Артиллерия 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 50; **Ранен** 25
КД 19; **Стойкость** 16, **Реакция** 17, **Воля** 14
Скорость 7

Ручной топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d6 + 3 или 1d6 + 5 в раненом состоянии; смотрите также *нападение стаей*.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +10 против КД; урон 1d10 + 4 или 1d10 + 6 в раненом состоянии; смотрите также нападение стаей.

Нападение стаей

Гнолл знаток охоты причиняет дополнительно 5 урона рукопашными и дальнобойными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками знатока охоты.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +7, Скрытность +11
Сил 16 (+5) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 14 (+4)
Тел 14 (+4) **Инт** 8 (+1) **Хар** 7 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, ручной топор, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика гнолла знатока охоты

Гнолл знаток охоты часто медлит первый ход, ожидая когда к врагу подойдут и атакуют союзники. Он держится на границе дальности оружия, стреляя из *длинного лука* и используя *нападение стаей* для причинения дополнительного урона.

Гнолл воин с когтями **Налётчик 6 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 15
Скорость 8; смотрите также *подвижная рукопашная атака*

Коготь (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 1d6 + 4 или 1d6 + 6 в раненом состоянии; смотрите также *нападение стаей*.

Бросок с когтями (стандартное; неограниченный)

Гнолл воин с когтями совершает атаку в броске, но вместо одной рукопашной стандартной атаки совершает две атаки когтями по одной цели.

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Гнолл воин с когтями может переместиться на расстояние вплоть до 4 клеток и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Гнолл не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Нападение стаей

Гнолл воин с когтями причиняет дополнительно 5 урона рукопашными и дальнобойными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками гнолла воина с когтями.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +8
Сил 19 (+7) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 9 (+2) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кожаный доспех

Тактика гнолла воина с когтями

Этот гнолл совершает *бросок с когтями*, после чего использует *подвижную рукопашную атаку* для повторного нападения когтями, вставая при этом так, чтобы получить преимущество от *нападения стаей*.

Гнолл мародёр **Громила 6 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 84; **Ранен** 42
КД 18; **Стойкость** 18, **Реакция** 15, **Воля** 15
Скорость 7

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d8 + 6 или 1d8 + 8 в раненом состоянии; смотрите также *быстрый укус* и *нападение стаей*.

Быстрый укус (свободное, когда гнолл мародёр попадает по раненому врагу рукопашной атакой; неограниченный)

Гнолл мародёр кусает ту же цель; +7 против КД; урон 1d6 + 2 или 1d6 + 4 в раненом состоянии.

Нападение стаей

Гнолл мародёр причиняет дополнительно 5 урона рукопашными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками мародёра.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +8, Скрытность +10
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 14 (+5)
Тел 14 (+5) **Инт** 9 (+2) **Хар** 7 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, лёгкий щит

Тактика гнолла мародёра

Гноллы мародёры наваливаются на одну цель чтобы получить преимущество от *нападения стаей*. При возможности они всегда используют *быстрый укус* против раненых врагов.

Гнолл демонический бич **Громила (лидер) 8 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 350

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Вожак стаи аура 5; союзники в ауре получают бонус +1 к броскам атаки. Когда это существо ранено, бонус увеличивается до +2.
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 20; **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 18
Скорость 5

Тяжёлый цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 2d6 + 5 или 2d6 + 7 в раненом состоянии; раненого врага эта атака сбивает с ног; смотрите также *нападение стаей*.

Кровожадность

Если гнолл демонический бич делает рукопашной атакой врага раненым, то соседний с врагом союзник может совершить рукопашную атаку по этому врагу немедленным ответом.

Сметающая атака (свободное; на сцену)

Гнолл демонический бич применяет *кровожадность* к двум союзникам, а не одному.

Нападение стаей

Гнолл демонический бич причиняет дополнительно 5 урона рукопашными атаками врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками демонического бича.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +13, Проницательность +10, Религия +10
Сил 20 (+9) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 12 (+5)
Тел 16 (+7) **Инт** 13 (+5) **Хар** 15 (+6)

Снаряжение доспех из шкуры, тяжёлый цеп

Тактика гнолла демонического бича

Этот гнолл ведёт подчинённых в бой, даруя преимущество от ауры *вожак стаи*, а сам приказывает ближайшим союзникам сосредотачивать атаки на одной цели за раз. Как и все гноллы, демонический бич пытается встать так, чтобы получить преимущество от *нападения стаей*. Когда впервые за бой он делает врага раненым и возникает возможность использовать *кровожадность*, демонический бич использует *сметающую атаку*.

Знание о гнолле

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Гноллы — кочевники, редко сидящие на одном месте подолгу. Когда гноллы нападают на поселение и начинают грабёж, после них ничего не остаётся кроме разрушенных до основания зданий и обглоданных трупов. Гноллы часто украшают свои доспехи и лагеря костями жертв. Так как для ремёсел у них нет ни терпения, ни навыков, они носят лоскутное тряпьё и оружие своих жертв.

Сл 20: Гноллы не торгуются и не ведут переговоров, и их нельзя ни подкупить, ни убедить. Гноллов часто можно встретить с гиенами, выполняющими роль питомцев и спутников на охоте. Они также сотрудничают с демонами.

Сл 25: Гноллы питают отвращение к физическому труду и для выполнения ежедневной работы используют рабов. Жизнь раба в лагере гноллов трудна и коротка. Говорят, что рабы, проявившие большую силу, могут присоединиться к головному отряду при нападении. Обычно у этих существ сломлен дух и они становятся такими же жестокими как их хозяева.

Сл 30: Будучи смертными инструментами демонического повелителя Йеногу, называемого Зверем Резни и Правителем Руин, гноллы постоянно совершают жестокие поступки. Когда гноллы не рыщут по земле во имя Йеногу, они сражаются между собой и совершают ритуалы, включающие греховные и членовредительские деяния.

Примеры сцен

Гноллы совершают набеги и ведут войны хищными стаями, и среди них часто встречаются демоны (особенно эвистро и барлгуры), неистовые рабы и жестокие звери, доведённые до безумия.

Влиятельные гуманоиды иногда захватывают гноллов в качестве рабов или даже выращивают щенков гноллов в качестве слуг. Такие гноллы служат своим хозяевам яростными воинами.

Сцена 4 уровня (опыт 950)
- ✦ 1 гнолл знаток охоты (артиллерия 5 уровня)
- ✦ 6 гиен (налётчик 2 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
- ✦ 3 гнолла мародёра (громила 6 уровня)
- ✦ 2 демона эвистро (громила 6 уровня)

Сцена 7 уровня (опыт 1 550)
- ✦ 1 гнолл демонический бич (громила 8 уровня)
- ✦ 2 гнолла воина с когтями (налётчик 6 уровня)
- ✦ 2 гнолла знатока охоты (артиллерия 5 уровня)
- ✦ 1 демоническая гиена (громила 7 уровня)

STEVE PRESCOTT

GNOME (ГНОМ)

ГНОМЫ — ЭТО ХИТРЫЕ ЛОВКАЧИ, СПОСОБНЫЕ прекрасно оставаться незамеченными при перемещении между Страной Фей и миром природы, ведомые любопытством и страстью к путешествиям. Если их замечают, они обычно прибегают к юмору, дабы отвести внимание и скрыть свои подлинные замыслы.

Гном проныра	**Соглядатай 2 уровня**
Маленький фейский гуманоид	Опыт 125

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 34; **Ранен** 17
КД 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 5

Боевая кирка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d8 + 3 (критический 1d8 + 11).

Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +7 против КД; урон 1d6 + 3.

Боевое превосходство

Гном проныра причиняет дополнительно 1d6 урона рукопашными и дальнобойными талантами цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Угасание (немедленный ответ, когда гном проныра получает урон; на сцену) ✦ **Иллюзия**

Гном проныра становится невидимым пока не атакует или до конца своего следующего хода.

Мгновенная скрытность

Если у гнома есть укрытие или покров, когда он совершает проверку инициативу в начале сцены, то он может совершить проверку Скрытности, чтобы остаться незамеченным.

Теневой проныра

Когда гном проныра совершает рукопашную или дальнобойную атаку из укрытия и промахивается, то он остаётся скрытым.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Воровство +9, Магия +10, Скрытность +11

Сил 8 (+0)	**Лов** 17 (+4)	**Мдр** 12 (+2)
Тел 16 (+4)	**Инт** 14 (+3)	**Хар** 13 (+2)

Снаряжение кожаный доспех, боевая кирка, ручной арбалет и 20 болтов

Тактика гнома проныры

Гном проныра пытается получить боевое превосходство окружая врагов, захватывая их врасплох и атакуя изумлённых врагов.

Гном арканист	**Контроллер (лидер) 3 уровня**
Маленький фейский гуманоид	Опыт 150

Инициатива +1 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Аура миража (иллюзия) аура 5; гном арканист и все союзники в ауре получают покров.
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 5; смотрите также *шаг фей*

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d4.

Сверкающий снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Излучение**

Дальнобойный 10; +6 против Стойкости; урон излучением 1d6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Пугающие чары (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**, **Страх**

Дальнобойный 10; +7 против Воли; цель сдвигается на 1 клетку.

Иллюзорная местность (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Иллюзия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +7 против Воли; цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Угасание (немедленный ответ, когда гном арканист получает урон; на сцену) ✦ **Иллюзия**

Гном арканист становится невидимым пока не атакует или до конца своего следующего хода.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Гном арканист телепортируется на 5 клеток.

Мгновенная скрытность

Если у гнома есть укрытие или покров, когда он совершает проверку инициативу в начале сцены, то он может совершить проверку Скрытности, чтобы остаться незамеченным.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Магия +12, Обман +8, Проницательность +6, Скрытность +8

Сил 10 (+1)	**Лов** 10 (+1)	**Мдр** 11 (+1)
Тел 14 (+3)	**Инт** 18 (+5)	**Хар** 15 (+3)

Снаряжение мантия, кинжал

Тактика гнома арканиста

Этот гном скрывается в *ауре миража*, пока не будет готов атаковать. Он каждый раунд использует *сверкающий снаряд* и *пугающие чары*, изумляя врагов и сдвигая их в позицию, где союзники гнома смогут её окружить. Когда в пределах 5 клеток оказываются враги, он использует *иллюзорную местность* для их замедления.

Знание о гноме

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о гномах:

Сл 15: Гномы живут в домах, вырытых под корнями деревьев. Незнающий человек такой дом заметит не сразу.

Сл 20: Почуяв угрозу, гномы используют иллюзии для отвода чужаков от своего дома или для заманивания их в ловушки и засады.

Примеры сцен

Чаще всего гномы встречаются вместе с другими феями. В мире природы они путешествуют с эльфами, эладринами и дварфами.

Сцена 3 уровня (опыт 750)
✦ 2 гнома арканиста (контроллер 3 уровня)
✦ 2 кованых солдата (солдат 4 уровня)
✦ 1 псевдодракон (соглядатай 3 уровня)

RAVEN MIMURA

GOBLIN (ГОБЛИН)

ОБЫЧНО «ГОБЛИНАМИ» НАЗЫВАЮТ ОПРЕДЕЛЁННЫХ маленьких скверных гуманоидов, но это слово относится и к родственным им созданиям самых разных размеров, таких как багбиры и хобгоблины. Гоблины так же плодовиты как люди, но они менее созидательны и более склонны к воинственному поведению.

Большинство гоблинов живёт в диких местах мира природы, причём часто под землёй, но при этом они держатся недалеко от поселений других гуманоидов, чтобы можно было нападать на торговые караваны и неосторожных путников. Гоблины собираются в племена под управлением вождя. Обычно вождь — это самый сильный представитель племени, хотя некоторые вожди полагаются не на силу, а на хитрость.

Хобгоблины создают самые цивилизованные поселения из всех гоблинских племён, иногда даже строя при этом дома и крепости, способные потягаться с человеческими творениями. Гоблины и багбиры более похожи на варваров и они менее трудолюбивы чем хобгоблины. В смешанных племенах доминируют багбиры или хобгоблины, если только последних не превышают численностью в значительной степени.

Кожа гоблинов может быть жёлтой, оранжевой или красной, переходящей в коричневую. Глаза могут принимать любой из этих же оттенков; волосы у них всегда тёмные. По бокам головы у них торчат большие отроконечные уши, а изо рта иногда торчат острые зубы. У самцов на теле и лице могут расти грубые волосы.

Знание

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о гоблинах:

Сл 15: Воинственый характер гоблинов может происходить от их почитания бога Бэйна, которого они считают самым сильным вождём хобгоблином во вселенной. Некоторые из экзархов Бэйна являются гоблинами. Самые видные из них — Маглубьет, Владыка Сражений и Хруггек, Повелитель Засад.

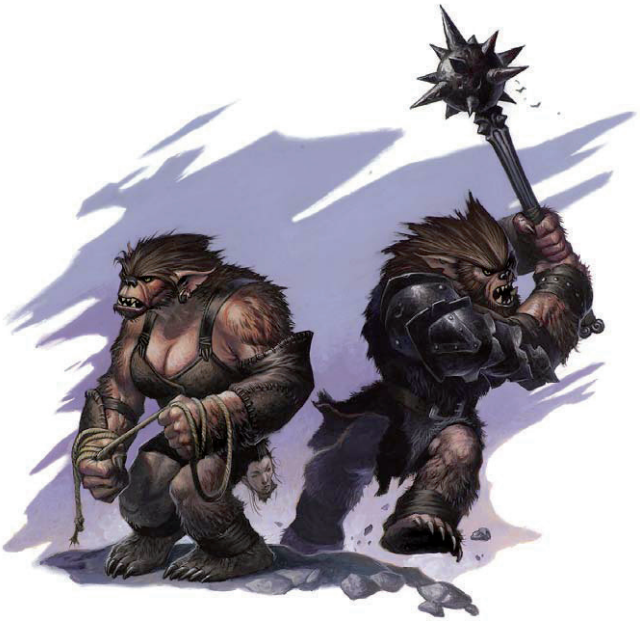
Сл 20: У хобгоблинов раньше была империя, в которой багбиры и гоблины были их слугами. Эта империя пала из-за внутренних раздоров и вмешательства инородных сил — возможно это были феи, которых ненавидят многие гоблиноиды.

Сл 25: Хобгоблины создали обычные и магические способы приручения и разведения зверей в качестве стражей, рабочих и солдат. Особенно хорошо у них получается работать с волками и воргами, а некоторые разновидности дрейков обязаны своим существованием именно экспериментам хобгоблинов. Эти традиции одомашнивания животных поддерживают все гоблиноиды.

Сл 30: В стародавние времена хобгоблины создали при помощи своей жестокой магии своих родственников: багбиры служили элитными воинами, а гоблины были разведчиками и диверсантами. Упадок сил хобгоблинов привёл к появлению многочисленных племён гоблинов и их широкому распространению по миру.

СЕМЕЙСТВО ГОБЛИНОВ

Это гоблины, но при всём при этом они ещё и являются гоблинами. Слово «гоблин» может означать как определённое существо, так и семейство существ, включающее багбиров, хобгоблинов и обычных гоблинов, хотя для обозначения семейства может применяться термин «гоблиноиды».



БАГБИРЫ

Багбиры, большие, стойкие гоблиноиды, обожающие сражаться, это защитники, избранные стражи и мышечная сила более сообразительных гоблиноидов.

Багбиры берут что захотят и заставляют других выполнять их работу. Они охотятся ради пропитания, пожирая всех, кого смогут убить — даже других гоблиноидов.

Багбир воин **Громила 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 76; **Ранен** 38
КД 18; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 6

Моргенштерн (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d12 + 6.

Удар по черепу (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Требуется моргенштерн и боевое превосходство; +5 против Стойкости; урон 1d12 + 6 и цель сбивается с ног и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Хищный взгляд (малое; на сцену)

Багбир воин причиняет дополнительно 1d6 урона следующей атакой, которую он совершит с боевым превосходством. Он должен применить этот бонус до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Запугивание +9, Скрытность +11

Сил 20 (+7)	**Лов** 16 (+5)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 16 (+5)	**Инт** 10 (+2)	**Хар** 10 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, моргенштерн

Тактика багбира воина

Багбиры воины удивительно трусливы для своего размера. Иногда они высылают более слабых гоблинов для заманивания искателей приключений в ловушки. Если они не могут добиться эффекта неожиданности, они стремятся окружить врагов.

STEVE PRESCOTT

Багбир душитель **Соглядатай 6 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 250

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 82; **Ранен** 46
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 18, **Воля** 16; смотрите также *прикрыться телом*
Скорость 7

Моргенштерн (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d12 + 4.

Удушение (стандартное; поддержание стандартным; неограниченный)

Требуется боевое превосходство; +9 против Реакции; урон 1d10 + 4 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться из захвата, получает штраф -4 к проверке. Багбир душитель может поддерживать этот талант стандартным действием, причиняя урон 1d10 + 4 и поддерживая захват.

Прикрыться телом (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки против КД или Реакции; перезарядка ⚄ ⚅ ⚃)

Багбир душитель делает целью захваченную жертву. Багбир душитель не может использовать этот талант для перенаправления атак, совершённых самой жертвой.

Хищный взгляд (малое; на сцену)

Багбир душитель причиняет дополнительно 1d6 урона следующей атакой, которую он совершит с боевым превосходством. Он должен применить этот бонус до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Запугивание +10, Скрытность +14
Сил 18 (+7) **Лов** 18 (+7) **Мдр** 14 (+5)
Тел 16 (+6) **Инт** 10 (+3) **Хар** 10 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, моргенштерн, верёвочная удавка

Тактика багбира душителя

Багбир душитель использует ту же тактику что и воин, но они любят в начале боя скрываться 1—2 раунда. Только после того как все враги будут заняты боем, душители используют атаку *удушением*, выбирая цель, у которой поблизости нет никого, кто мог бы оказать помощь.

Знание о багбире

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Багбиры не любят разговаривать и они прибегают к переговорам только если есть очевидное преимущество от этого. Самый очевидный такой случай — это присутствие сильного врага, которого не получится одолеть в бою.

Сл 20: Багбиры часто обезглавливают врагов в честь своего величайшего героя, Хруггека, который обезглавливал врагов.

Гоблин

Гоблины — это злобные, предательские существа, которым нравятся грабежи и жестокость. Они не большие и не сильные, но могут представлять опасность, если навалятся всем скопом.

Гоблины быстро размножаются и могут жить в любых местах, от пещер и руин до городской канализации. Они совершают набеги и ограбления, забирая у жертв всё, что может пригодиться.

Гоблин резчик **Миньон 1 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 11
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+5 против КД; урон 4 (урон 5, если у гоблина резчика есть боевое превосходство над целью).

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +5, Скрытность +5
Сил 14 (+2) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 13 (+1) **Инт** 8 (-1) **Хар** 8 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Тактика гоблина резчика

Гоблины резчики (как и все гоблины) сражаются подло. Они наваливаются на одного врага и используют *тактику гоблинов* для окружения. При первых признаках проигранного сражения они бегут, надеясь выжить и сразиться в следующий раз.

Гоблин чёрный клинок **Соглядатай 1 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 100

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 25; **Ранен** 12
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 11
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+5 против КД; урон 1d6 + 2.

Боевое превосходство

Гоблин чёрный клинок причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Хитрость

Когда гоблин чёрный клинок совершает шаг, он может войти в пространство, занимаемое союзником его уровня или ниже. Союзник совершает шаг в занимаемое ранее чёрным клинком пространство свободным действием.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10
Сил 14 (+2) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 13 (+1) **Инт** 8 (-1) **Хар** 8 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Тактика гоблина чёрного клинка

У гоблинов чёрных клинков больше храбрости для рукопашного сражения чем у остальных гоблинов, но они тоже предпочитают окружать одного врага, дабы получить боевое превосходство. Став ранеными, они используют *коварство*, чтобы поменяться местами с подкреплением.

Гоблин воин **Налётчик 1 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 100

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 29; **Ранен** 14
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 12
Скорость 6; смотрите также *подвижная дальнобойная атака* и *тактика гоблинов*

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8 + 2.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 2.

Подвижная дальнобойная атака (стандартное; неограниченный)

Гоблин воин может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью; в любой точке этого перемещения он может совершить одну дальнобойную атаку, не провоцируя атаки от врагов.

Отличное место

Если гоблин воин в свой ход окончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от начальной позиции, то до начала своего следующего хода он будет причинять дальнобойными атаками дополнительно 1d6 урона.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10
Сил 14 (+2) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 13 (+1) **Инт** 8 (-1) **Хар** 8 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, 5 метательных копий в колчане

Тактика гоблинов воинов

Гоблины воины предпочитают сражаться с расстояния, используя *отличное место* для причинения копьями больше урона. В рукопашном бою они используют *тактику гоблинов* для окружения врага. Став ранеными, (или после смерти нескольких союзников) воины склонны пуститься в бегство, предоставив других союзников самим себе.

Гоблин снайпер **Артиллерия 2 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 125

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 31; **Ранен** 15
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 11
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d6 + 2.

Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +9 против КД; урон 1d6 + 4.

Снайпер

Когда гоблин снайпер совершает дальнобойную атаку из укрытия и при этом промахивается, то он остаётся скрытым.

Боевое превосходство

Гоблин снайпер причиняет дополнительно 1d6 урона цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +12, Скрытность +12
Сил 14 (+3) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 13 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 8 (+0) **Хар** 8 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, ручной арбалет и 20 болтов

Тактика гоблина снайпера

Снайперы предпочитают тактику нападений и отступлений — если враг замахнулся на гоблина и не попал, то обычно гоблин убегает и начинает следующий ход уже на безопасном расстоянии.

Гоблин колдун **Контроллер (лидер) 3 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 14, **Реакция** 15, **Воля** 16; смотрите также *вести из тыла*
Скорость 6; смотрите также *тактика гоблинов*

Жезл колдуна (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d6 + 1.

Ослепляющее проклятье (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +7 против Стойкости; урон 2d6 + 1 и цель становится ослеплённой (спасение оканчивает).

Жалящее проклятье (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Дальнобойный 10; +7 против Воли; цель получает урон 3d6 + 1 если в свой ход будет перемещаться (спасение оканчивает).

Досаждающее облако (стандартное; поддержание малым; на сцену) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 3 в пределах 10; автоматическое попадание; все враги в пределах зоны получают штраф -2 к броскам атаки. Зона предоставляет колдуну и его союзникам покров. Гоблин колдун может поддерживать зону малым действием, перемещая её на расстояние до 5 клеток.

Внушить храбрость (немедленный ответ, когда союзник использует *тактику гоблинов*; неограниченный)

Дальнобойный 10; союзник-цель может совершить шаг ещё на 2 клетки и совершить атаку.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Вести из тыла (немедленное прерывание, когда становится целью дальнобойной атаки; неограниченный)

Гоблин колдун может изменить цель атаки на союзника в соседней клетке своего уровня или ниже.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10
Сил 10 (+1) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 13 (+2)
Тел 14 (+3) **Инт** 9 (+0) **Хар** 18 (+5)

Снаряжение кожаная мантия, жезл колдуна

Тактика гоблина колдуна

Гоблин колдун использует талант *вести из тыла* для превращения ближайших союзников в живой щит, а сам создаёт вокруг себя, ближайших союзников и врагов *досаждающее облако*. После этого он нацеливает на вражеского защитника *жалящее проклятье* и использует *ослепляющее проклятье* на врагов, совершающих дальнобойные атаки. Когда другой гоблин, находящийся в пределах 10 клеток, использует *тактику гоблинов*, гоблин колдун использует *внушить храбрость*, чтобы позволить этому гоблину совершить дополнительную атаку.

Гоблин разбиватель черепов **Громила 3 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 53; **Ранен** 26; смотрите также *ярость от ранения*
КД 16; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 5; смотрите также *тактика гоблинов*

Боевой топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d10 + 5 или 2d10 + 5 в раненом состоянии.

Ярость от ранения (в раненом состоянии)

Гоблин разбиватель черепов теряет способность использовать *тактику гоблинов* и не может делать ничего кроме как атаковать ближайшего врага, при возможности в броске.

Тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин совершает шаг на 1 клетку.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +9, Скрытность +9
Сил 18 (+5) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 13 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 8 (+0) **Хар** 8 (+0)

Снаряжение кольчуга, боевой топор

Тактика гоблина разбивателя черепов

Необычайно храбрые разбиватели черепов отчаянно (и часто безрассудно) устремляются в рукопашный бой и используют *тактику гоблинов* для окружения врагов. Став ранеными, они впадают в дикую ярость, нимало не заботясь о своём состоянии.

Гоблин начальник **Элитный контроллер (лидер) 4 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 350

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 110; **Ранен** 55
КД 18; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 16; смотрите также *инстинкт самосохранения*
Скорость 5; смотрите также *превосходная тактика гоблинов*
Спасброски +2
Единицы действия 1

(+) Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d6 + 4. *Промах:* Союзник в соседней клетке совершает свободным действием стандартную атаку.

Превосходная тактика гоблинов (немедленный ответ, когда по нему промахнулись рукопашной атакой; неограниченный)

Гоблин начальник и вплоть до двух союзников в пределах линии обзора совершают шаг на 1 клетку.

Инстинкт самосохранения

Гоблин начальник получает бонус +3 к защитам в раненом состоянии.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10

Сил 18 (+6)	**Лов** 14 (+4)	**Мдр** 13 (+3)
Тел 15 (+4)	**Инт** 11 (+2)	**Хар** 16 (+5)

Снаряжение кольчуга, короткий меч

Тактика гоблина начальника

Гоблин начальник пытается держаться рядом с одним или несколькими союзниками и использует *превосходную тактику гоблинов* для перемещения союзников в выгодные позиции.

Знание о гоблине

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Гоблины трусливы и склонны при неудаче бежать или сдаваться в плен. Они часто берут рабов и сами часто становятся рабами.

Сл 20: Гоблины спят, едят и проводят свободное время в своих общественных местах. Только у их предводителя есть личная комната. В логове гоблинов воняет и там очень грязно, хотя их легко оборонять и в них часто полным-полно простых ловушек, созданных для поимки или убийства чужаков.

Хобгоблин

Хобгоблины живут ради войны и кровопролития, убивая и порабощая существ, которые слабее их. Более агрессивные и организованные чем гоблины и багбиры, они считают других существ низшими созданиями, которых следует покорить, а особую ненависть они питают ко всем феям, особенно эльфам и эладринам.

Хобгоблины ценят своё имущество, в особенности оружие и доспехи. По сравнению с более грубыми гоблиноидами они носят приличную одежду и доспехи, и они поддерживают оружие в хорошем состоянии. Хобгоблины предпочитают вызывающие цвета, такие как кроваво-красный и чёрный.

Хобгоблин пехотинец **Миньон 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 38

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 17 (19 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 15, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 6

(+) Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 5.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин пехотинец находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин пехотинец совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин пехотинец получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +6, История +2

Сил 18 (+4)	**Лов** 14 (+2)	**Мдр** 13 (+1)
Тел 15 (+2)	**Инт** 10 (+0)	**Хар** 9 (-1)

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, лёгкий щит

Тактика хобгоблина пехотинца

Хобгоблины пехотинцы так хорошо сотрудничают, что их маневры кажутся инстинктивными. Они создают стойкие ряды, чтобы получать преимущество от *солдата фаланги*, а сами не дают врагам окружить их.

Хобгоблин воин **Миньон 8 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 88

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 22 (24 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 18
Скорость 6

(+) Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 6.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин воин находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин воин совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин воин получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +9, История +5

Сил 19 (+7)	**Лов** 14 (+5)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 15 (+5)	**Инт** 11 (+3)	**Хар** 10 (+3)

Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, лёгкий щит

Тактика хобгоблина воина

Хобгоблины воины используют ту же тактику что и хобгоблины пехотинцы (смотрите выше), хотя они более дисциплинированы и сражаются до последнего.

Хобгоблин лучник	**Артиллерия 3 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 150

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 39; **Ранен** 19
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8 + 2.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +9 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин лучник предоставляет союзнику в пределах 5 клеток от себя бонус +2 к следующему броску дальнобойной атаки по той же самой цели.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин лучник находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин лучник совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +5, История +6

Сил 14 (+3)	**Лов** 19 (+5)	**Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3)	**Инт** 11 (+1)	**Хар** 10 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, длинный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика хобгоблина лучника

Хобгоблины лучники занимают позицию за укрытием (при возможности) и создают стойкие ряды, чтобы получить преимущество от координированного огня. Несмотря на то, что они предпочитают нападать с расстояния, они не боятся хватать мечи и вступать в рукопашный бой если передовая была сломлена.

Хобгоблин солдат	**Солдат 3 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 150

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 47; **Ранен** 23
КД 20 (22 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 5

Цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d10 + 4 цель становится отмеченной и замедленной до конца следующего хода хобгоблина солдата.

Строевой удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется цеп; +7 против КД; урон 1d10 + 4 и хобгоблин солдат совершает шаг на 1 клетку, если этот шаг заканчивается в соседней с другим хобгоблином клетке.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин солдат находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин солдат совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин солдат получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +10, История +8

Сил 19 (+5)	**Лов** 14 (+3)	**Мдр** 14 (+3)
Тел 15 (+3)	**Инт** 11 (+1)	**Хар** 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, цеп, тяжёлый щит

Тактика хобгоблина солдата

Хобгоблины солдаты создают на поле боя аккуратные ряды, чтобы выгадывать от *солдата фаланги*. Солдат, вытолкнутый из строя, использует *строевой удар* для перемещения после удара к союзникам.

STEVE PRESCOTT

Хобгоблин заклинатель **Контроллер (лидер) 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 6

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d8 + 1.

Электрошок посохом (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**, **Электричество**

Требуется посох; +8 против КД; урон электричеством 2d10 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода хобгоблина заклинателя.

Силовая приманка (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Силовое поле**

Дальнобойный 5; +7 против Стойкости; урон силовым полем 2d6 + 4 и цель сдвигается на 3 клетки.

Вибрация силы (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Силовое поле**

Ближняя волна 5; +7 против Реакции; урон силовым полем 2d8 + 4, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель не толкается и не сбивается с ног.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин заклинатель находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин заклинатель совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +4, История +12, Магия +10
Сил 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 16 (+4)
Тел 14 (+3) **Инт** 19 (+5) **Хар** 13 (+2)

Снаряжение мантия, посох

Тактика хобгоблина заклинателя

Хобгоблин заклинатель использует *силовую приманку* и *вибрацию силы* для перемещения врагов под сталь ожидающих солдат, после чего использует *электрошок посохом*, чтобы изумить врага, находящегося в пределах досягаемости других хобгоблинов.

Хобгоблин командир **Солдат (лидер) 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 21 (23 с *солдатом фаланги*); **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 5

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1d8 + 5; смотрите также *вести с передовой*. Если хобгоблин командир попадает провоцированной атакой, он совершает шаг на 1 клетку.

Тактическое развёртывание (малое; перезарядка ⚄ ⚅)

Ближняя вспышка 5; союзники во вспышке совершают шаг на 3 клетки.

Вести с передовой

Когда рукопашная атака хобгоблина командира попадает по врагу, союзники получают бонус +2 к броскам атаки и урона по этому врагу до конца следующего хода хобгоблина командира.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин командир находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин командир совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Солдат фаланги

Хобгоблин командир получает бонус +2 к КД, если по крайней мере один хобгоблин союзник находится в соседней с ним клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +12, Запугивание +7, История +10
Сил 20 (+7) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 16 (+5)
Тел 16 (+5) **Инт** 12 (+3) **Хар** 10 (+2)

Снаряжение чешуйчатый доспех, копьё, тяжёлый щит

Тактика хобгоблина командира

Хобгоблин командир устремляется в рукопашный бой, нападая копьём и используя *вести с передовой* для воодушевления союзников. Он пытается находиться рядом с союзниками, чтобы получать преимущество от *солдата фаланги* и использует *тактическое развёртывание* для перемещения союзников в выгодную позицию.

Хобгоблин рука Бэйна **Элитный солдат 8 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 700

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 184; **Ранен** 92; смотрите также *благословение Бэйна*
КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 23
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1

Цеп ужаса (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Страх**

+12 против КД; урон 1d10 + 6, цель становится отмеченной до конца следующего хода хобгоблина руки Бэйна, и рука Бэйна совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +10 против Воли; цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца сцены или до смерти руки Бэйна.

Цеп тирании (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**

Требуется цеп; +12 против КД; урон 2d10 + 6 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода руки Бэйна.

Благословение Бэйна (когда впервые станет раненым; на сцену)

Хобгоблин рука Бэйна получает бонус +4 к броскам урона до конца сцены.

Устойчивость хобгоблина (немедленный ответ, когда хобгоблин рука Бэйна находится под эффектом, который оканчивается при спасении; на сцену)

Хобгоблин рука Бэйна совершает спасбросок от эффекта-триггера.

Мировоззрение Злое **Языки** Гоблинский, Общий
Навыки Атлетика +11, Запугивание +14, История +13, Религия +11
Сил 22 (+10) **Лов** 17 (+8) **Мдр** 18 (+8)
Тел 20 (+9) **Инт** 14 (+6) **Хар** 21 (+9)

Снаряжение латный доспех, цеп, тяжёлый щит

Тактика хобгоблина руки Бэйна

Этот фанатичный хобгоблин сражается во славу Бэйна, бога войны. Он созывает как можно больше врагов, после чего атакует их цепом.

Знание о хобгоблине

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Хобгоблины живут ради войны. Обычное племя состоит из смеси хобгоблинов, гоблинов и багбиров, а самые сильные хобгоблины становятся вождями.

Сл 20: Племя хобгоблинов отчаянно защищает свою репутацию и военный статус. Встреча представителей разных племён может обернуться резнёй, если их ничто не будет удерживать. Однако племена могут забыть о разнице из-за общей цели, славы великой войны или влиятельного лидера.

Сл 25: Магические традиции хобгоблинов так же суровы как традиции военные. Хобгоблины заклинатели тесно сотрудничают с обычными солдатами.

Примеры сцен

Гоблиноиды иногда заключают союзы с существами, разделяющими их интересы, или даже становятся их вождями. Они также становятся наёмниками; особенно ценятся хобгоблины. Гоблиноиды также часто становятся рабами.

Сцена 1 уровня (опыт 500)
- ✦ 2 гоблина воина (налётчик 1 уровня)
- ✦ 2 огненных жука (громила 1 уровня)
- ✦ 1 гоблин чёрный клинок (соглядатай 1 уровня)

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 2 гоблина снайпера (артиллерия 2 уровня)
- ✦ 4 гоблина воина (налётчик 1 уровня)
- ✦ 4 гоблина резчика (миньон 1 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 1 гоблин колдун (контроллер 3 уровня)
- ✦ 2 гоблина разбивателя черепов (громила 3 уровня)
- ✦ 2 гоблина снайпера (артиллерия 2 уровня)
- ✦ 12 гоблинов резчиков (миньон 1 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 1 багбир воин (громила 5 уровня)
- ✦ 2 хобгоблина лучника (артиллерия 3 уровня)
- ✦ 3 гоблина воина (налётчик 1 уровня)
- ✦ 2 гоблина чёрных клинка (соглядатай 1 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 1 хобгоблин командир (солдат 5 уровня)
- ✦ 3 багбира воина (громила 5 уровня)
- ✦ 1 жуткий волк (налётчик 5 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 150)
- ✦ 1 гоблин начальник (элитный контроллер 4 уровня)
- ✦ 2 гоблина разбивателя черепов (громила 3 уровня)
- ✦ 5 гоблинов воинов (налётчик 1 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 200)
- ✦ 1 багбир душитель (соглядатай 6 уровня)
- ✦ 2 гоблина разбивателя черепов (громила 3 уровня)
- ✦ 1 хобгоблин заклинатель (контроллер 3 уровня)
- ✦ 1 пещерный медведь (элитный громила 6 уровня)

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- ✦ 4 багбира воина (громила 5 уровня)
- ✦ 1 они ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- ✦ 1 хобгоблин командир (солдат 5 уровня)
- ✦ 1 хобгоблин заклинатель (контроллер 3 уровня)
- ✦ 5 хобгоблинов солдат (солдат 3 уровня)
- ✦ 1 ворг (громила 9 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 050)
- ✦ 1 хобгоблин рука Бэйна (элитный солдат 8 уровня)
- ✦ 12 хобгоблинов воинов (миньон 8 уровня)
- ✦ 1 булавохвостое чудище (солдат 7 уровня)

STEVE PRESCOTT

GOLEM (ГОЛЕМ)

ГОЛЕМЫ — ЭТО ОЖИВЛЁННЫЕ ПРИ ПОМОЩИ МАГИИ механизмы, создаваемые волшебниками и прочими властителями тайного знания для охраны сокровищ и важных мест.

Сознания големов хватает лишь на то, чтобы исполнять приказы. Эти прямолинейные создания игнорируют всё кроме самой очевидной угрозы.

Мясной голем **Элитный громила 12 уровня**
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 1 400

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 304; **Ранен** 152; смотрите также *атака берсерка*
КД 26; **Стойкость** 29, **Реакция** 21, **Воля** 22
Спасброски +2
Скорость 6; не может совершать шаг
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +16 против КД (+18 в раненом состоянии); урон 2d8 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Мясной голем совершает две атаки ударом.

Атака берсерка (немедленный ответ, когда получает урон от атаки, находясь в раненом состоянии; неограниченный)

Мясной голем совершает атаку ударом по случайной цели в пределах досягаемости.

Буйство голема (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Мясной голем перемещается со своей скоростью + 2 и может проходить сквозь пространство врага, провоцируя при этом атаки. Когда голем входит в пространство существа (хоть союзника, хоть врага), он совершает атаку ударом по этому существу. Существо остаётся на своём месте, а голем после атаки должен покинуть чужое пространство. Голем должен окончить буйство в свободном пространстве.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+11) **Лов** 7 (+4) **Мдр** 8 (+5)
Тел 22 (+12) **Инт** 3 (+2) **Хар** 3 (+2)

Тактика мясного голема

Мясной голем использует *буйство голема* для нанесения ударов по максимальному количеству врагов. После этого он совершает атаки *ударом* по самому большому и стойкому врагу, находящемся в пределах досягаемости. Как только *буйство* перезарядится, он его тут же использует.

Знание о големе

При успешной проверке Магии или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Голем получает «жизнь» от живой искры Стихийного Хаоса. Это не душа и не независимое существо, а лишь сырая жизненная энергия, дающая голему подобие сознания и способность перемещаться.

Сл 25: Создатель голема получает полный контроль над действиями своего творения. В отсутствие создателя голем пытается выполнять последний полученный приказ.

Примеры сцен

Големов можно встретить с самыми разнообразными созданиями, командующими бездушными творениями.

Сцена 13 уровня (опыт 4 200)
✦ 2 мясных голема (элитный громила 12 уровня)
✦ 1 ламия (элитный контроллер 12 уровня)

Каменный голем **Элитный солдат 17 уровня**
Большой природный оживлённый (механизм) Опыт 3 200

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 336; **Ранен** 168; смотрите также *предсмертная вспышка*
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 24, **Воля** 24
Иммунитет болезни, сон, яд
Спасброски +2
Скорость 6; не может совершать шаг
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +23 против КД; урон 3d6 + 7, цель толкается на 1 клетку и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный)

Каменный голем совершает две атаки ударом.

Буйство голема (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Каменный голем перемещается со своей скоростью + 2 и может проходить сквозь пространство врага, провоцируя при этом атаки. Когда голем входит в пространство существа (хоть союзника, хоть врага), он совершает атаку ударом по этому существу. Существо остаётся на своём месте, а голем после атаки должен покинуть чужое пространство. Голем должен окончить буйство в свободном пространстве.

Предсмертная вспышка (когда хиты уменьшены до 0)

Каменный голем взрывается вспышкой острых камней. Ближняя вспышка 1; +23 против КД; урон 2d6 + 7 и занимаемое им пространство становится труднопроходимой местностью, пока его не расчистят.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 8 (+7)
Тел 24 (+15) **Инт** 3 (+4) **Хар** 3 (+4)

Тактика каменного голема

Каменный голем использует ту же тактику что и мясной голем, совершая буйство и *двойные атаки* при каждой удобной возможности.

DOUG KOVACS

GORGON (ГОРГОН)

ГОРГОН — ЭТО СТИХИЙНЫЙ ЗВЕРЬ, ВООРУЖЁННЫЙ смертельно опасным дыханием, хотя более разумные стихийные существа и великаны могут приручать несдержанных горгон и делать из них питомцев и скакунов.

Знание о горгоне

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Дикие горгоны бродят небольшими стадами из 3—7 особей, в каждом из которых находится один самец (иногда называемый быком) и несколько самок. Молодые самцы должны победить быка в бою и возглавить стадо либо уйти в одиночестве или в паре с кем-нибудь.

Примеры сцен

Великаны и другие влиятельные гуманоиды иногда приручают этих яростных зверей. Например, штормовые великаны часто содержат большие стада штормовых горгонов.

Сцена 27 уровня (опыт 58 000)

- ✦ 2 штормовых горгона (налётчик 26 уровня)
- ✦ 1 штормовой великан (элитный контроллер 27 уровня)
- ✦ 2 драконорождённых воителя (солдат 26 уровня)

Железный горгон **Солдат 11 уровня**
Большой стихийный зверь (земля) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +8; истинное зрение 6
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 20, **Воля** 21
Иммунитет окаменение, сбивание с ног, толкание/подтягивание/сдвигание
Скорость 6 (хождение по земле)

Рога (стандартное; неограниченный)

+17 против КД; урон 1d10 + 6.

Сокрушительный бросок (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Железный горгон совершает атаку в броске; +15 против Стойкости; урон 2d10 + 6 и если цель Среднего размера или меньше, она толкается на 3 клетки и сбивается с ног.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Железный горгон может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки, и железный горгон должен окончить перемещение в свободном пространстве. Когда горгон входит в пространство врага, он совершает атаку растаптыванием: +15 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель сбивается с ног.

Окаменяющее дыхание (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Яд**

Ближняя волна 3; горгоны обладают иммунитетом; +15 против Стойкости; урон ядом 2d6 + 7, цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то и другое). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не изумлённой и замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель окаменевает (без спасброска).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 22 (+11) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 17 (+8)
Тел 24 (+12) **Инт** 2 (+1) **Хар** 6 (+3)

Тактика железного горгона

Железный горгон начинает сражение с *сокрушительного броска*. Войдя в гущу врагов он испускает *окаменяющее дыхание*, после чего бодает выживших.

Штормовой горгон **Налётчик 26 уровня**
Большой стихийный зверь Опыт 9 000

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +19; истинное зрение 6
Ярость бури (Электричество) аура 5; любое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон электричеством 20.
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 42; **Стойкость** 40, **Реакция** 35, **Воля** 35
Иммунитет сбивание с ног, толкание/подтягивание/сдвигание
Сопротивляемость 20 звук, 20 электричество
Скорость 8, летая 10 (парение); смотрите также *подвижная рукопашная атака*

Рога (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

+31 против КД; урон 1d10 + 12 плюс урон звуком 2d8, цель толкается на 2 клетки и сбивается с ног.

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Штормовой горгон может переместиться с уменьшенной вдвое скоростью и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Штормовой горгон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Штормовой горгон может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки, и железный горгон должен окончить перемещение в свободном пространстве. Когда горгон входит в пространство врага, он совершает атаку растаптыванием: +29 против Реакции; урон 1d10 + 10 и цель сбивается с ног.

Дыхание бури (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Звук, Электричество**

Ближняя волна 5; +29 против Стойкости; урон звуком и электричеством 2d10 + 20.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 30 (+23) **Лов** 22 (+19) **Мдр** 23 (+19)
Тел 32 (+24) **Инт** 2 (+9) **Хар** 8 (+12)

Тактика штормового горгона

Штормовой горгон начинает с *дыхания бури*, после чего следует атака в броске или *растаптывание* для использования преимущества от мощных рогов.

SAM WOOD

GRELL (ГРЕЛЛ)

ГРЕЛЛЫ — ЭТО ЛЕТАЮЩИЕ ХИЩНИКИ С ЩУПАЛЬЦАМИ, охотящиеся в тоннелях Подземья на неосторожных прохожих.

Большинство греллов — это дикие одиночные охотники, редко взаимодействующие с другими особями своего вида. Однако иногда они собираются большими колониями, состоящими из множества отдельных особей. Несмотря на слепоту, греллы могут ориентироваться благодаря развитым психическим способностям.

Грелл **Элитный солдат 7 уровня**
Средний искажённый магический зверь (слепой) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; слепое зрение 12
Хиты 156; **Ранен** 78
КД 22 (24 когда грелл держит в захвате врага); **Стойкость** 19, **Реакция** 20, **Воля** 17
Иммунитет взгляд
Спасброски +2
Скорость 1 (неуклюже), летая 6 (парение)
Единицы действия 1

Удары щупалец (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +12 против КД; урон 3d8 + 4, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Захват щупальцами (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +12 против Стойкости; урон 2d8 + 4 и цель становится захваченной. Грелл может держать в захвате только одно существо одновременно.

Ядовитый укус (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Яд**

Только по захваченной цели; +12 против КД; урон 1d8 + 4 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Скрытность +17

Сил 12 (+4)	**Лов** 19 (+7)	**Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 9 (+2)

Тактика грелла

Греллы, устраивающие хорошие засады, парят над арками или входами в тоннель и поджидают добычу. Когда внизу проходит потенциальная жертва, грелл выходит из теней и ударяет щупальцами. Встретившись с небольшой группой существ, грелл начинает сражение с *захвата щупальцами*, после чего *кусает* захваченную добычу. Сражаясь с большой группой, грелл изматывает врагов *ударами щупалец*, и только после этого хватает жертву.

Грелл мыслитель **Элитный контроллер 11 уровня**
Средний искажённый магический зверь (слепой) Опыт 1 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +12; слепое зрение 12
Хиты 224; **Ранен** 112
КД 27; **Стойкость** 21, **Реакция** 24, **Воля** 23
Иммунитет взгляд; **Сопротивляемость** 20 электричество
Спасброски +2
Скорость 1 (неуклюже), летая 6 (парение)
Единицы действия 1

Удары щупалец (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 3d8 + 5, цель становится замедленной и получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Электрическое копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +14 против Реакции; урон электричеством 3d6 + 6 и цель становится слепой (спасение оканчивает).

Психическая буря (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Зона, Психическая энергия**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +14 против Воли; урон психической энергией 3d8 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Психическая буря — это зона, которая длится до конца сцены. Любое существо, входящее в зону, становится изумлённым (спасение оканчивает).

Отравить сознание (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 3; нацеливается на врагов; +15 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 5 и цель должна выбирать для своих рукопашных атак случайные цели (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Магия +13, Скрытность +20

Сил 14 (+7)	**Лов** 21 (+10)	**Мдр** 14 (+7)
Тел 16 (+8)	**Инт** 16 (+8)	**Хар** 13 (+6)

Тактика грелла мыслителя

Обычно грелл мыслитель держится на краю сражения, позволяя сражаться более слабым родственникам. Он использует *электрическое копьё* для ослепления врагов и *психическую бурю* против многочисленных врагов. Он приберегает *отравление сознания* до тех пор, пока враги не подойдут ближе.

Знание о грелле

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Греллы — это одиночные жестокие охотники, питающие отвращение к солнечному свету и предпочитающие скрываться под землёй. Они бесшумно парят по воздуху и, снизившись, хватают добычу ядовитыми щупальцами.

Примеры сцен

Чаще всего грелла можно встретить в одиночестве, сидящим в засаде. Иногда лидер колонии ведёт группу своих в поисках пищи, рабов или знания.

Сцена 11 уровня (опыт 3 100)
- ✦ 1 грелл мыслитель (элитный контроллер 11 уровня)
- ✦ 2 грелла (элитный солдат 7 уровня)
- ✦ 4 троглодита воина (миньон 12 уровня)

FRANCIS TSAI

GRICK (ГРИК)

ГРИКИ — ЧЕРВЕОБРАЗНЫЕ ОБИТАТЕЛИ ПОДЗЕМЕЛИЙ, охотящиеся стаями, необычайно стойкие и очень устойчивые к урону.

Грик	**Громила 7 уровня**
Средний искажённый зверь	Опыт 300
Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение **Хиты** 96; **Ранен** 48 **КД** 19; **Стойкость** 19, **Реакция** 14, **Воля** 15 **Сопротивляемость** 5 от эффектов, нацеленных на КД **Скорость** 6, лазая 4	
(+) **Удары щупалец** (стандартное; неограниченный)	
+10 против КД; урон 2d6 + 4 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).	
Экспертное окружение	
Грик получает бонус +2 к броскам атаки по врагам, которых он окружает.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Навыки** Выносливость +11, Скрытность +9 **Сил** 18 (+7) **Лов** 13 (+4) **Мдр** 14 (+5) **Тел** 16 (+6) **Инт** 2 (-1) **Хар** 7 (+1)	

Тактика грика

Грики охотятся стаями. Они инстинктивно нападают на добычу, окружая одну цель и разрывая её на кусочки, после чего нападают на оставшихся.

Грик вожак	**Громила (лидер) 9 уровня**
Большой искажённый зверь	Опыт 400
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение **Хиты** 116; **Ранен** 58 **КД** 21; **Стойкость** 22, **Реакция** 17, **Воля** 18 **Сопротивляемость** 5 от эффектов, нацеленных на КД **Скорость** 7, лазая 4	
(+) **Удары щупалец** (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 2; +13 против КД; урон 2d8 + 5, цель становится захваченной (пока не высвободится) и получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).	
ǂ **Злобный укус** (стандартное; неограниченный)	
Только по захваченной цели; автоматическое попадание; урон 1d8 + 5.	
Экспертное окружение	
Грик вожак получает бонус +2 к броскам атаки по врагам, которых он окружает.	
Крепкая хватка	
Союзники грика вожака получают бонус +2 к броскам атаки по врагу, схваченному вожаком.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Навыки** Выносливость +12, Скрытность +10 **Сил** 20 (+9) **Лов** 13 (+5) **Мдр** 15 (+6) **Тел** 16 (+7) **Инт** 2 (+0) **Хар** 7 (+2)	

Тактика грика вожака

Грик вожак совершает *удары щупальцами* и обхватывает добычу, кусая её в следующих раундах и используя *крепкую хватку*, чтобы союзные грики могли рвать жертву на кусочки.

Знание о грике

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Грик яростно нападает если его гнезду угрожают или когда он голоден — а голоден он всегда. Привыкшие охотиться стаями грики очень опасны, если смогут окружить добычу.

Сл 20: Если на территории гриков становится мало добычи, они начинают охотиться по ночам на поверхности, всегда возвращаясь в убежище до того как яркий свет опалит их крохотные глаза.

Примеры сцен

Обычно грики охотятся стаями, но за ними могут следовать другие хищники, ворующие добычу. Иногда другие искажённые существа ставят гриков себе в услужение.

Сцена 8 уровня (опыт 1 900)
- 1 грик вожак (громила 9 уровня)
- 3 грика (громила 7 уровня)
- 2 жутких стирджа (соглядатай 7 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 450)
- 2 грика вожака (громила 9 уровня)
- 1 бормочущий ротовик (контроллер 10 уровня)
- 2 отродья берсерка (солдат 9 уровня)
- 1 отродье рубака (налётчик 8 уровня)

PETE VENTERS

GRIFFON (ГРИФОН)

ГРИФОНЫ — ЭТО ЯРОСТНЫЕ ВЕЛИЧЕСТВЕННЫЕ воздушные охотники. Они создают гнёзда в удалённых уголках мира и иногда забредают в Страну Фей. Существует много разновидностей грифонов, но у всех оперённые крылья, острый клюв, передние лапы с когтями и задняя часть какого-нибудь нелетающего зверя.

Яйца грифонов стоят очень дорого, потому что из грифона можно сделать скакуна.

Знание о грифоне

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Грифона трудно приручить, но по рассказам эльфы и эладрины управляют грифонами при помощи магии, влетая на них в бой. Однако гиппогрифы очень легко объезжаются, даже для боя. Поэтому это самые распространённые летающие скакуны среди всех цивилизованных рас мира.

Гиппогрифы сохраняют чистоту породы. Скрещивание гиппогрифа с лошадью производит либо другого гиппогрифа, либо темпераментную лошадь. Гиппогрифы — ценные скакуны, поэтому воровство и торговля молодыми гиппогрифами — выгодное криминальное занятие.

Сл 20: Обычно в гнезде грифона находится лишь 1—2 яйца. За яйца грифонов и гиппогрифов состоятельные покупатели (эксцентрики, желающие показать пленённое существо, злодеи, нуждающиеся в яростном страже и заклинатели, желающие обучить грифона при помощи магии) готовы платить по 1 000 зм.

Сл 25: Хладоогненные грифоны происходят из Стихийного Хаоса. Ледяные архоны состоят с ними в союзе, а эфриты иногда ловят их и заставляют служить силой.

Примеры сцен

Чаще всего грифонов можно встретить в диких местах, охотящихся на добычу. Гиппогрифов часто встречают в качестве скакунов. Хладоогненные грифоны часто служат боевыми спутниками стихийных существ, стоящих на службе стихийного владыки.

Сцена 5 уровня (опыт 1 075)
- ✦ 3 гиппогрифа (налётчик 5 уровня)
- ✦ 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 2 человека стражника (солдат 3 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 150)
- ✦ 1 гиппогриф грозный скакун (солдат 5 уровня)
- ✦ 1 кованый капитан (солдат 6 уровня)
- ✦ 3 кованых солдата (солдат 4 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 200)
- ✦ 2 грифона (громила 7 уровня)
- ✦ 2 эладрина фейских рыцаря (солдат 7 уровня)

Сцена 20 уровня (опыт 15 600)
- ✦ 1 хладоогненный грифон (налётчик 20 уровня)
- ✦ 1 гаэль зимы (артиллерия 21 уровня)
- ✦ 2 огненных архона пламенной стали (солдат 19 уровня)
- ✦ 2 ледяных архона морозных молота (солдат 19 уровня)

Гиппогриф **Налётчик 5 уровня**
Большой природный зверь (скакун) Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 18; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 4, летая 10, дальний перелёт 15; смотрите также *атака с налёта*

Укус (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 2d6 + 5.

Атака в пике (стандартное, только во время полёта; неограниченный)

Гиппогриф совершает атаку в броске по врагу Среднего или меньшего размера: +9 против КД; урон 2d8 + 5 и цель сбивается с ног. После этой атаки гиппогриф приземляется в свободном пространстве рядом с целью.

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Гиппогриф пролетает вплоть до 10 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Гиппогриф не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Ловкость в воздухе +1 (когда на нём сидит дружественный ездок как минимум 5 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Во время полёта гиппогриф предоставляет всаднику бонус +1 ко всем защитам.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 19 (+6) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 2 (-2) **Хар** 6 (+0)

Тактика гиппогрифа

Гиппогриф смешивает воздушную и наземную тактику, обычно начиная сражение с *атаки в пике*. Из-за отсутствия *ярости диких грифонов*, гиппогрифы обычно пытаются убежать как только станут ранеными (если только они не находятся под руководством всадника).

Гиппогриф грозный скакун **Солдат 5 уровня**
Большой природный зверь (скакун) Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 66; **Ранен** 33
КД 21; **Стойкость** 21, **Реакция** 19, **Воля** 17
Скорость 4, летая 10, дальний перелёт 12

Укус (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 2d6 + 5.

Удар крылом (немедленное прерывание, когда соседний враг совершает шаг или перемещается в несмежную клетку; неограниченный)

+8 против Реакции; урон 1d6 + 5 и цель сбивается с ног. Гиппогриф грозный скакун не может использовать этот талант в полёте.

Крепкий скакун (когда на нём сидит дружественный всадник как минимум 5 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Когда атака заставляет грозного скакуна перемещаться, он перемещается на 1 клетку меньше чем указывает атака. Когда атака должна сбить его или седока с ног, грозный скакун может немедленным действием совершить спасбросок, чтобы падения не было.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 21 (+7) **Лов** 17 (+5) **Мдр** 12 (+3)
Тел 18 (+6) **Инт** 2 (-2) **Хар** 6 (+0)

Тактика гиппогрифа грозного скакуна

Гиппогриф грозный скакун защищён металлическим доспехом и эффективнее всего сражается на земле.

Грифон	**Громила 7 уровня**
Большой природный зверь (скакун)	Опыт 300

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 98; **Ранен** 49; смотрите также *бешенство от ранения*
КД 18; **Стойкость** 19, **Реакция** 15, **Воля** 14; смотрите также *бешенство от ранения*
Иммунитет страх (только в раненом состоянии)
Скорость 6, летая 10, дальний перелёт 15

Когти (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 2d6 + 7.

Бешеный бросок (когда на нём сидит дружественный всадник как минимум 7 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Когда грифон совершает атаку в броске, кроме атаки в броске всадника грифон сам совершает две атаки когтями.

Бешенство от ранения (только в раненом состоянии)

Каждый раунд грифон может совершать дополнительное действие движения. Он также получает бонус +2 к броскам атаки и штраф -2 ко всем защитам.

Громовой бросок (стандартное; только в полёте; неограниченный)

Когда грифон совершает атаку в броске, он получает бонус +4 к броску атаки, а не +1.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 12 (+4)
Тел 18 (+7) **Инт** 2 (-1) **Хар** 6 (+1)

Тактика грифона

Грифоны часто начинают сражение взлетая в воздух (если они ещё не там) и используя *громовой бросок* для пикирования на врагов, после чего начинает рвать их когтями. После этой атаки они вновь взлетают, делают круг и вновь пикируют. Став ранеными, грифоны впадают в бешенство и сражаются до смерти.

Хладоогненный грифон	**Налётчик 20 уровня**
Большой стихийный зверь (скакун, холод)	Опыт 2 800

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 186; **Ранен** 93
КД 35; **Стойкость** 37, **Реакция** 33, **Воля** 32
Сопротивляемость 10 огонь, 10 холод
Скорость 5, летая 10, дальний перелёт 15; смотрите также *атака с налёта*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

+25 против КД; урон 1d8 + 7 плюс урон холодом 1d10.

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Хладоогненный грифон пролетает вплоть до 10 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Хладоогненный грифон не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Волна хладного пламени (стандартное; начинает незаряженным; перезаряжается после двух попаданий укусом) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 5; +23 против Реакции; урон огнём 2d10 + 5.

Устойчивость всадника (когда на нём едет дружественный всадник как минимум 20 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Хладоогненный грифон предоставляет всаднику сопротивляемость огню 10 и холоду 10.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+17) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 18 (+14)
Тел 18 (+14) **Инт** 4 (+7) **Хар** 10 (+10)

Тактика хладоогненного грифона

Находящийся в воздухе хладоогненный грифон использует *атаку с налёта*, чтобы спикировать на врага до приземления. Укусы этого существа вытягивают тепло из жертвы, из-за чего рог покрывается голубоватым пламенем. После того как грифон соберёт достаточно тепла, он может выпустить накопленную энергию в виде *волны огня* изо рта.

HEATHER HUDSON

GRIMLOCK (ГРИМЛОК)

ГРИМЛОКИ, СЛЕПЫЕ ОБИТАТЕЛИ ПОДЗЕМЬЯ, ЧАСТО служат рабами более сильным чудовищам. Эти дикие и жестокие существа воспринимают окружающую среду посредством слепого зрения.

Гримлок миньон **Миньон 14 уровня**
Средний природный гуманоид (слепой) Опыт 250

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; слепое зрение 10
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
Иммунитет взгляд
КД 24; **Стойкость** 24, **Реакция** 23, **Воля** 23
Скорость 6

⨁ **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+17 против КД; урон 7 (урон раненой цели 9).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Сил 17 (+8) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 15 (+7)
Тел 14 (+7) **Инт** 7 (+3) **Хар** 9 (+4)

Снаряжение секира

Гримлок последователь **Миньон 22 уровня**
Средний природный гуманоид (слепой) Опыт 1 038

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +10; слепое зрение 10
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
Иммунитет взгляд
КД 35; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 30
Скорость 6

⨁ **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+25 против КД; урон 9 (урон раненой цели 12).

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Сил 17 (+11) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 15 (+10)
Тел 14 (+10) **Инт** 7 (+6) **Хар** 9 (+7)

Снаряжение секира

Гримлок налётчик **Налётчик 11 уровня**
Средний природный гуманоид (слепой) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7; слепое зрение 10
Хиты 110; **Ранен** 55; смотрите также *наступательный шаг*
КД 26; **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 23
Иммунитет взгляд
Скорость 6

⨁ **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+16 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 2d12 + 17).

↓ **Наступательный шаг** (немедленный ответ, когда враг перемещается в пределах 2 клеток от гримлока налётчика и атакует союзника гримлока; перезаряжается когда впервые станет раненым)

Гримлок налётчик совершает шаг и рукопашную стандартную атаку по врагу.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки Атлетика +15, Выносливость +12
Сил 20 (+10) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 15 (+7)
Тел 14 (+7) **Инт** 9 (+4) **Хар** 9 (+4)

Снаряжение секира

Гримлок берсерк **Громила 13 уровня**
Средний природный гуманоид (слепой) Опыт 800

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +8; слепое зрение 10
Хиты 156; **Ранен** 78
КД 25; **Стойкость** 27, **Реакция** 22, **Воля** 23
Иммунитет взгляд
Скорость 6

⨁ **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+16 против КД; урон 1d12 + 6 (критический 2d12 + 18).

↓ **Силовая атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется секира; +14 против КД; урон 1d12 + 12 (критический 2d12 + 24).

↓ **Бешеная атака** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Гримлок берсерк совершает две атаки секирой по раненому врагу.

Ярость гримлока

Когда гримлок берсерк делает врага раненым, он получает 10 временных хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, Общий
Навыки Атлетика +17, Выносливость +14
Сил 22 (+12) **Лов** 12 (+7) **Мдр** 15 (+8)
Тел 16 (+9) **Инт** 7 (+4) **Хар** 9 (+5)

Снаряжение секира

Тактика гримлока

Поскольку гримлоки не очень сообразительны, им доверяют лишь сражение. Миньоны просто наваливаются толпой на ближайшего врага, но некоторым гримлокам нравится бой один на один.

Знание о гримлоке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Гримлоки — это жестокие громилы, питающиеся сырым свежим мясом — предпочтительно человечиной. Поскольку у них нет глаз, они обнаруживают врагов при помощи слепого зрения.

Примеры сцен

Обычно гримлоков можно встретить в составе небольшой стаи. Иногда их возглавляют медузы или живодёры разума.

Сцена 13 уровня (опыт 4 200)
✦ 2 гримлока берсерка (громила 13 уровня)
✦ 2 когтистых ужаса (солдат 13 уровня)
✦ 1 живодёр разума лазутчик (соглядатай 14 уровня)

WARREN MAHY

GUARDIAN (ОХРАННИК)

ОХРАННИКИ — ЭТО МЕХАНИЗМЫ, СОЗДАННЫЕ заклинателями в качестве телохранителей, изо всех сил защищающие хозяев.

Защитный охранник	**Солдат 14 уровня**
Большой природный оживлённый (механизм)	Опыт 1 000

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Защита аура 2; пока хозяин находится в пределах ауры, защитный охранник предоставляет ему бонус +2 ко всем защитам и получает половину от урона, причинённого хозяину, пока не будет уничтожен.
Хиты 138; **Ранен** 69
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 22, **Воля** 27
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2d6 + 7.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 24 (+14)	**Лов** 10 (+7)	**Мдр** 16 (+10)
Тел 18 (+11)	**Инт** 7 (+5)	**Хар** 9 (+6)

Тактика защитного охранника

Защитный охранник держится в пределах 2 клеток от своего хозяина и атакует врагов, представляющих собой самую ближайшую угрозу.

Боевой охранник	**Контроллер 17 уровня**
Большой природный оживлённый (механизм)	Опыт 1 600

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 163; **Ранен** 81
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд
Скорость 8

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 3d6 + 7 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Блокировать бросок (немедленное прерывание, когда враг оканчивает перемещение, являющееся частью атаки в броске в пределах 8 клеток от боевого охранника; неограниченный)

Боевой охранник совершает атаку в броске по врагу и совершает атаку ударом. При попадании цель сбивается с ног.

Прикрыть отступление

Союзник, находящийся в соседней с боевым охранником клетке, не провоцирует атаки при перемещении, пока остаётся по соседству с охранником.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 24 (+14)	**Лов** 11 (+8)	**Мдр** 14 (+10)
Тел 19 (+12)	**Инт** 7 (+6)	**Хар** 11 (+8)

Тактика боевого охранника

Если боевому охраннику поручена защита, то он использует *блокирование броска* и атаку ударом, чтобы обездвижить врага, а сам прикрывает отступление хозяина.

Знание о защитнике

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о защитниках:

Сл 20: Защитник создаётся ритуалом, главным компонентом которого является амулет, с которым защитник становится связанным.

Сл 25: Защитник как можно лучше старается выполнять устные команды хозяина, хотя кроме сражений и простой работы он ни на что не пригоден. Ему также можно дать задачу совершить определённое действие в определённое время или при наступлении особых условий.

Сл 30: Если хозяин защитника умирает, он продолжает выполнять последнюю полученную команду, пока амулет не достанется новому владельцу и он не получит новые приказы.

Примеры сцен

Защитники почти всегда встречаются в компании своих создателей.

Сцена 14 уровня (опыт 5 200)
- 1 защитный охранник (громила 14 уровня)
- 1 гитзерай маг сознания (артиллерия 14 уровня)
- 4 серых слаада (налётчик 13 уровня)

FRANZ VOHWINKEL

HAG (КАРГА)

КАРГИ, ЗНАЮЩИЕ ТЁМНУЮ МАГИЮ И ПРОКЛЯТЬЯ, иногда служат более влиятельным злым созданиям советниками и предсказателями. Эти жестокие и опасные феи обитают в Стране Фей и одиноких местах мира природы. Большая их часть это деспоты, предпочитающие запугивать слабых чудовищ и строить злобные козни против смертных, которым не посчастливилось оказаться рядом.

Знание о карге

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о карге:

Сл 15: Каргам часто известны тёмные ритуалы, позволяющие обозревать удалённые места, заглядывать в будущее, управлять погодой и накладывать проклятья на тех, кто их разозлит. Они собираются небольшими группами, называемыми шабашами, и обмениваются своими знаниями ритуалов.

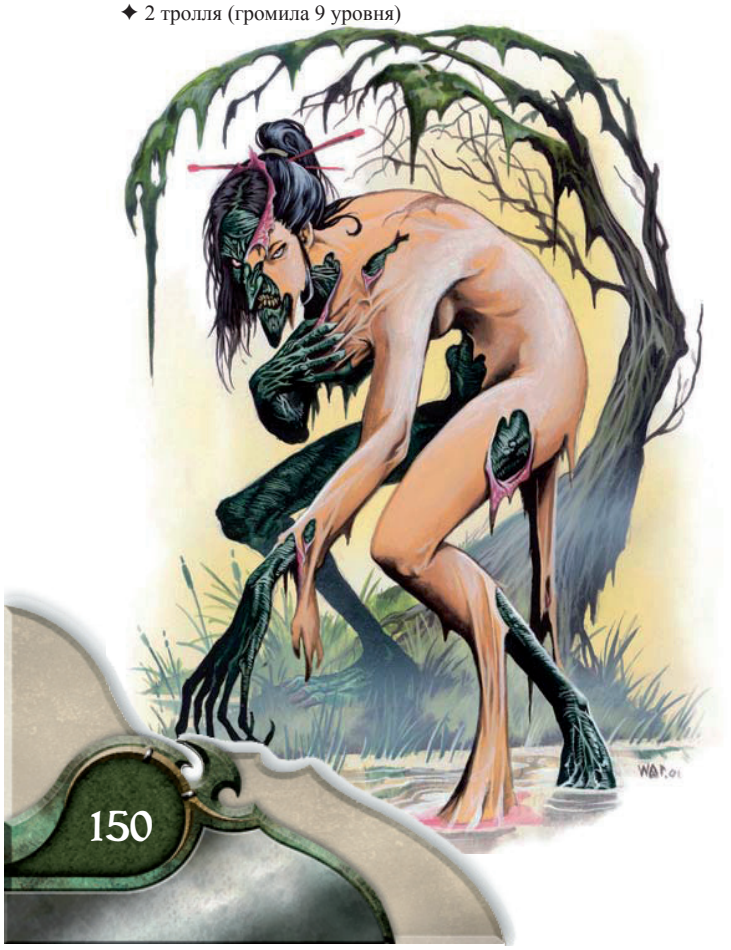
Сл 20: Карги — это живые проявления уродства природы, тогда как эладрины и эльфы воплощают красоту. Эти жалкие создания хотят уничтожить всех, кому нравится жизнь. Им нравится собирать сокровища и они часто делятся знанием или освобождают пленников в обмен на ценные предметы.

Примеры сцен

Каргу можно встретить во главе таких тупых существ как тролли и огры. Однако они могут быть советниками и более сильных существ, таких как великаны.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)
- ✦ 2 воющих карги (контроллер 7 уровня)
- ✦ 2 гнолла демонических бича (громила 8 уровня)
- ✦ 2 демона барлгуры (громила 8 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 600)
- ✦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)
- ✦ 1 ядоглазый василиск (артиллерия 10 уровня)
- ✦ 2 блуждающих насыпи (громила 9 уровня)
- ✦ 2 тролля (громила 9 уровня)



Воющая карга — **Контроллер 7 уровня**
Средний фейский гуманоид — Опыт 300

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение
Пагубный шёпот (Психическая энергия) аура 5; враги, оканчивающие ход в ауре, получают урон психической энергией 1d6.
Хиты 83; **Ранен** 41; смотрите также *крик от боли*
КД 21; **Стойкость** 20, **Реакция** 19, **Воля** 18
Сопротивляемость 10 звук
Скорость 6; смотрите также *шаг фей*

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d8 + 4.

Вой (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Ближняя волна 5; +10 против Стойкости; урон звуком 1d6 + 4 и цель толкается на 3 клетки.

Крик от боли (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненой) ✦ **Звук**

Ближняя волна 5; +8 против Стойкости; урон звуком 3d6 + 4 или 3d6 + 9 если воющая карга ранена. *Промах:* Половина урона.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Воющая карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик старухи любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на странице 283).

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Воющая карга может телепортироваться на 10 клеток.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +11, Обман +11, Природа +10, Проницательность +10

Сил 18 (+7)	**Лов** 18 (+7)	**Мдр** 15 (+5)
Тел 19 (+7)	**Инт** 12 (+4)	**Хар** 16 (+6)

Снаряжение посох

Тактика воющей карги

Воющая карга предпочитает держаться на расстоянии, атакуя вначале *криком от боли*, за которым следует *вой*. Будучи зажатой в углу, карга использует *шаг фей* и ускользает.

Болотная карга — **Налётчик 10 уровня**
Средний фейский гуманоид (водный) — Опыт 500

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Болезненность аура 3; враги в ауре получают лишь половину хитов, когда используют исцеления.
Хиты 107; **Ранен** 53; смотрите также *раздирающие когти*
КД 24; **Стойкость** 23, **Реакция** 21, **Воля** 19
Скорость 8 (хождение по болоту), плавая 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

+15 против КД; урон 1d8 + 6.

Раздирающие когти (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненой)

Болотная карга совершает две атаки когтём по одной и той же цели; если обе атаки попадают, то карга причиняет на 5 единиц больше урона.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Болотная карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик красивой молодой женщины эльфов, полуэльфов, эладринов или людей (смотрите «смена облика» на странице 283).

Уклончивый бросок

Болотная карга совершает шаг на 2 клетки после атаки в броске.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +12, Природа +12, Скрытность +14

Сил 22 (+11)	**Лов** 18 (+9)	**Мдр** 15 (+7)
Тел 19 (+9)	**Инт** 12 (+6)	**Хар** 14 (+7)

Тактика болотной карги

Болотная карга раздирает жертв своими когтями в серии нападений и отступлений, используя *уклончивый бросок* для перемещения среди врагов.

WAYNE REYNOLDS

Ночная карга	**Соглядатай 14 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 1 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Саван ночи аура 5; яркий свет в ауре становится тусклым, а тусклый свет становится темнотой.
Хиты 109; **Ранен** 54
КД 27; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 26
Скорость 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

+19 против КД; урон 1d6 + 6. Если у ночной карги есть боевое превосходство над целью, то цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Преследование во сне (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Ночная карга входит в пространство ошеломлённого существа или существа, находящегося без сознания и совершает атаку; +18 против Воли; урон психической энергией 3d6 + 4 и ночная карга уходит в сознание цели. В этом состоянии ночная карга убирается из игры и в последующие ходы не предпринимает ничего кроме нанесения цели урона психической энергией 3d6 + 4 (бросок атаки не требуется). Пока цель остаётся ошеломлённой или без сознания, ночную каргу нельзя атаковать. Когда цель перестаёт быть ошеломлённой или приходит в сознание или умирает, карга появляется в соседней с целью клетке и считается неосязаемой до начала своего следующего хода.

Волна сна (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Психическая энергия**, **Сон**

Ближняя волна 5; +17 против Воли; урон психической энергией 1d8 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Первый провалённый спасбросок:* Цель теряет сознание (спасение оканчивает).

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Ночная карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик пожилой женщины любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на странице 283).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +16, Магия +14, Обман +16, Скрытность +16
Сил 22 (+13) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 17 (+10)
Тел 19 (+11) **Инт** 14 (+9) **Хар** 18 (+11)

Тактика ночной карги

Ночная карга использует *смену облика*, чтобы принять красивый вид и заманить врагов в зону действия *волны сна*. После этого она входит в сны бессознательной жертвы и уничтожает её сознание кошмарами, а миньоны или союзники карги в это время не дают другим врагам вмешаться.

Смертельная карга	**Солдат 18 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 2 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 171; **Ранен** 85; смотрите также *вытягивание жизни*
КД 34; **Стойкость** 34, **Реакция** 31, **Воля** 32
Сопротивляемость 10 некротическая энергия
Скорость 6

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+24 против КД; урон некротической энергией 1d8 + 7, цель становится отмеченной и не может тратить исцеления и восстанавливать хиты до конца следующего хода смертельной карги.

Вытягивание жизни (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Ближняя волна 3; +22 против Стойкости; урон некротической энергией 1d8 + 4 и смертельная карга восстанавливает 5 хитов за каждое существо, которое получило урон от этой атаки.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Смертельная карга может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик женщины любой гуманоидной расы Среднего размера (смотрите «смена облика» на странице 283).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +19, Обман +19, Природа +17, Проницательность +17
Сил 25 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 17 (+12)
Тел 19 (+13) **Инт** 16 (+12) **Хар** 20 (+14)

Тактика смертельной карги

Смертельная карга полагается на рукопашный бой и как можно чаще использует *вытягивание жизни*.

STEVE PRESCOTT &WAYNE REYNOLDS

HALFLING
(ПОЛУРОСЛИК)

ПОЛУРОСЛИКИ — ЭТО ЦИВИЛИЗОВАННАЯ РАСА отважного, и ловкого речного народа, которого с радостью принимают во многих странах. Маленькие полурослики гораздо выносливее чем это кажется и они не боятся большинства угроз.

Полурослики живут среди других цивилизованных рас. Они также иногда собираются небольшими посёлками, расположенными у рек, добывая пропитание рыболовством и используя реки для путешествий.

Знание о полурослике

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о полурослике:

Сл 15: Полурослики — изобретательные скитальцы, использующие в качестве дорог реки. Они дружелюбны и открыты, но свой народ они будут защищать яростно. Однако у них репутация не только гостеприимных существ, но ещё и мелких воришек.

Полурослик пращник **Артиллерия 1 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 100

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 22; **Ранен** 11
КД 15; **Стойкость** 12, **Реакция** 15, **Воля** 13; смотрите также *ловкая реакция*
Спасброски +5 от эффектов страха
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+4 против КД; урон 1d4 + 4.

Праща (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 4.

Ливень камней (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Полурослик пращник совершает три атаки пращой, каждая со штрафом -2 к броску атаки.

Боевое превосходство

Полурослик пращник причиняет дополнительно 1d6 урона дальнобойными атаками цели, над которой у него есть боевое превосходство.

Ловкая реакция

Полурослик получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда ударен атакой; на сцену)

Полурослик пращник заставляет нападающего перебросить атаку и принять новый результат.

Снайпер

Скрывшийся полурослик пращник, промахнувшийся дальнобойной атакой, остаётся скрытым.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, ещё один другой
Навыки Акробатика +6, Воровство +11, Скрытность +9
Сил 12 (+1) **Лов** 18 (+4) **Мдр** 11 (+0)
Тел 10 (+0) **Инт** 10 (+0) **Хар** 14 (+2)

Снаряжение кожаный доспех, кинжал, праща и 20 ядер

Тактика полурослика пращника

Пращники любят устраивать засады, используя Скрытность для получения боевого превосходства и талант *снайпер* для того чтобы оставаться скрытыми. Выдав своё местонахождение, полурослики пращники уходят в укрытие и вновь осыпают врагов камнями из пращи с безопасного расстояния.

Полурослик крепыш **Миньон 2 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 31

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 14; смотрите также *ловкая реакция*
Спасброски +5 от эффектов страха
Скорость 6

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 4.

Праща (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +7 против КД; урон 4.

Ловкая реакция

Полурослик получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда ударен атакой; на сцену)

Полурослик крепыш заставляет нападающего перебросить атаку и принять новый результат.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, ещё один другой
Навыки Акробатика +10, Воровство +10
Сил 11 (+1) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 9 (+0)
Тел 10 (+1) **Инт** 10 (+1) **Хар** 14 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, праща и 20 ядер

Тактика полурослика крепыша

Полурослики крепышей не так-то легко испугать, и потому из них получаются хорошие стражи. Будучи ударенными, они используют *второй шанс*.

Полурослик вор **Налётчик 2 уровня**
Маленький природный гуманоид Опыт 125

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +1
Хиты 34; **Ранен** 17
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 14; смотрите также *ловкая реакция*
Спасброски +5 от эффектов страха
Скорость 6; смотрите также *подвижная рукопашная атака*

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d4 + 3.

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +7 против КД; урон 1d4 + 3.

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Полурослик вор может переместится на расстояние вплоть до 3 клеток и совершить одну рукопашную стандартную атаку в любой момент этого перемещения. Полурослик вор не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Боевое превосходство

Полурослик вор причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Ловкая реакция

Полурослик получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда ударен атакой; на сцену)

Полурослик вор заставляет нападающего перебросить атаку и принять новый результат.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, ещё один другой
Навыки Акробатика +11, Воровство +11, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 16 (+4) **Мдр** 11 (+1)
Тел 10 (+1) **Инт** 10 (+1) **Хар** 14 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, 4 кинжала, воровские инструменты

Тактика полурослика вора

Полурослики воры используют Скрытность, чтобы захватить врагов врасплох и получить боевое превосходство. Если они не могут захватить врагов врасплох, они прибегают к тактике набегов и отступлений, стараясь окружить врагов и избежать обратного.

Полурослик мародёр	**Соглядатай 6 уровня**
Маленький природный гуманоид	Опыт 250

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 52; **Ранен** 26
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 17, **Воля** 15; смотрите также *щит из толпы* и *ловкая реакция*
Спасброски +5 от эффектов страха
Скорость 6

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+10 против КД; урон 1d6 + 4 и полурослик мародёр совершает вторичную атаку. *Вторичная атака:* +8 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 3 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Ручной арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Дальнобойный 10/20; +10 против КД; урон 1d6 + 4 и полурослик мародёр совершает вторичную атаку. *Вторичная атака:* +8 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 3 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Кошачье падение

Если полурослик мародёр падает, то при вычислении урона уменьшите высоту падения на 20 футов.

Щит из толпы

Полурослик мародёр получает бонус +2 к КД и Реакции, если в соседней с ним клетке стоит одно существо или бонус +4 если в соседних клетках стоят 2 и более существ.

Ловкая реакция

Полурослик получает расовый бонус +2 к КД от провоцированных атак.

Второй шанс (немедленное прерывание, когда ударен атакой; на сцену)

Полурослик мародёр заставляет нападающего перебросить атаку и принять новый результат.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий, ещё один другой
Навыки Акробатика +14, Атлетика +9, Воровство +14, Знание Улиц +10, Скрытность +12

Сил 12 (+4)	**Лов** 18 (+7)	**Мдр** 10 (+3)
Тел 10 (+3)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 15 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный короткий меч, ручной арбалет и 10 отравленных болтов, воровские инструменты

Тактика полурослика мародёра

Полурослики мародёры обитают как в городских поселениях, так и поселениях на пустоши, охотясь на проходящих мимо владельцев ценного. Они находят выгодные позиции, откуда и атакуют арбалетами, после чего спрыгивают и атакуют короткими мечами. Они держатся поближе к союзникам или врагам, получая преимущество от *щита из толпы*. Став ранеными, они обычно убегают, обгоняя своих отравленных врагов.

Примеры сцен

Проще всего полурослико в найти в однородных кланах или преступных бандах. Они приручают зверей, делая из них питомцев или охранников.

Уровень сцены 2 (опыт 625)
✦ 4 полурослика крепыша (миньон 2 уровня)
✦ 1 полурослик вор (налётчик 2 уровня)
✦ 2 дрейка стража (громила 2 уровня)
✦ 1 рой дрейков иглозубов (солдат 2 уровня)

Уровень сцены 2 (опыт 700)
✦ 2 полурослика пращника (артиллерия 1уровня)
✦ 2 полурослика вора (налётчик 2 уровня)
✦ 2 дрейка стража (громила 2 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 350)
✦ 4 полурослика мародёра (соглядатай 6 уровня)
✦ 2 человека берсерка (громила 4 уровня)

DAVID GRIFFITH

HARPY (ГАРПИЯ)

ГАРПИИ ИСПОЛЬЗУЮТ КРАСИВЫЕ ПЕСНИ ДЛЯ усмирения жертв, а сами рвут их когтями. Им нравится мрачное и дикое окружение, такое как болота, бесплодные земли и заросли. Кроме того, их можно найти на скальных пляжах, в развалинах и в пещерах.

Гарпия **Контроллер 6 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 71; **Ранен** 35
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 17, **Воля** 19
Сопротивляемость 10 звук
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Коготь (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 1d8 + 2.

Чарующая песня (стандартное; поддержание малым; неограниченный) ✦ **Очарование**

Ближняя вспышка 10; глухие существа обладают иммунитетом; +12 против Воли; цель подтягивается на 3 клетки и становится обездвиженной (спасение оканчивает). Когда гарпия поддерживает талант, все цели, не спасшиеся от этого эффекта, подтягиваются на 3 клетки и становятся обездвиженными (спасение оканчивает).

Смертельный визг (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 4; +12 против Стойкости; урон звуком 1d6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +10

Сил 15 (+5)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 15 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 19 (+7)

Тактика гарпии

Гарпия использует *чарующую песню*, чтобы приманить к себе врагов. Будучи плохим летуном, она приземляется и нападает когтями на самую отделившуюся цель. Против других врагов, подошедших слишком близко, она использует *смертельный визг* и взлетает в воздух, если ей противостоит сразу несколько противников.

Огнекровная гарпия **Солдат 9 уровня**
Средний фейский гуманоид Опыт 400

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +11
Обжигающая песня (Огонь) аура 20; враги в пределах ауры получают в начале своих ходов урон огнём 5 (глухие существа обладают иммунитетом).
Хиты 100; **Ранен** 50
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 22, **Воля** 23
Сопротивляемость 10 огонь
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+14 против КД; урон 1d8 + 2 плюс урон огнём 1d8.

Облако пепла (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Огнекровная гарпия извергает облако обжигающего пепла. Ближняя волна 3; +12 против Стойкости; урон огнём 1d10 + 5 и цель становится слепой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 15 (+6)	**Лов** 18 (+8)	**Мдр** 14 (+6)
Тел 20 (+9)	**Инт** 12 (+5)	**Хар** 21 (+9)

Тактика огнекровной гарпии

Огнекровная гарпия использует *обжигающую песню* для того чтобы вскипятить кровь врагов, а подошедших слишком врагов ослепляет *облаком пепла*.

Знание о гарпии

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: У гарпий есть самцы и самки. Пара гарпий находится в одном гнезде лишь для размножения, а когда яйца будут отложены, самец покидает гнездо и оставляет самку с выводком. По этой причине гарпии редко встречаются группами с разным полом.

Сл 20: Согласно легенде, гарпии — это потомки злой эльфийской королевы-ведьмы, которая часто принимала облик золотистой орлицы, шпионящей за подданными. Давным-давно могучий герой сверг её с трона и сломал волшебную диадему, позволяющую ей менять облик. Королева и её дети были прокляты на ношение облика полуптиц до конца своих дней. Чарующая песня гарпий — это наследие пагубных чар, которые эта королева эльфов использовала против своих подданных.

Примеры сцен

Гарпии злобные, жестокие и высокомерные. Они не объединяются ни с какими другими существами, но иногда соглашаются служить влиятельным злодеям или чудовищам в качестве разведчиков, шпионов или наёмных убийц.

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
- ✦ 3 гарпии (контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 шипастых дьявола (налётчик 6 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
- ✦ 1 огнекровная гарпия (солдат 9 уровня)
- ✦ 3 гнолла мародёра (громила 6 уровня)
- ✦ 2 демонических гиены (громила 7 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 850)
- ✦ 2 гарпии (контроллер 6 уровня)
- ✦ 1 сахуагин жрец (артиллерия 8 уровня)
- ✦ 3 сахуагина налётчика (солдат 6 уровня)

DAVE ALLSOP

HELMED HORROR
(ШЛЕМАСТЫЙ УЖАС)

В ШЛЕМАСТЫЙ УЖАС ЗАСЕЛЯЮТСЯ стихийные духи, придающие ему сознание и жестокий характер. Обычно характер создаётся таким, чтобы это создание исполняло приказы своего создателя.

Шлемастый ужас **Солдат 13 уровня**
Средний стихийный оживлённый (механизм) Опыт 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 131; **Ранен** 65
Регенерация 5
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 23, **Воля** 24
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд
Скорость 6, летая 6 (неуклюже)

Стихийный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**; **Звук**, **Огонь**, **Холод** или **Электричество**

+20 против КД; урон 1d10 + 7 плюс урон 1d10 звуком, огнём, холодом или электричеством (на выбор шлемастого ужаса).

Взмах клинком (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**; **Звук**, **Огонь**, **Холод** или **Электричество**

Шлемастый ужас совершает атаку стихийным мечом по двум разным целям в пределах досягаемости.

Тактический шаг (свободное, когда шлемастый ужас попадает провоцированной атакой; неограниченный)

Шлемастый ужас совершает шаг на 2 клетки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Первичный
Навыки Проницательность +15
Сил 24 (+13) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 18 (+10)
Тел 19 (+10) **Инт** 10 (+6) **Хар** 14 (+8)

Снаряжение двуручный меч

Большой шлемастый ужас **Элитный солдат 18 уровня**
Средний стихийный оживлённый (механизм) Опыт 4 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +20; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 348; **Ранен** 174
Регенерация 10
КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 31
Иммунитет болезни, очарование, сон, страх, яд
Спасброски +2
Скорость 8, летая 8 (неуклюже)
Единицы действия 1

Стихийный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**; **Звук**, **Огонь**, **Холод** или **Электричество**

+24 против КД; урон 1d10 + 8 плюс урон 1d10 звуком, огнём, холодом или электричеством (на выбор шлемастого ужаса).

Взмах клинком (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**; **Звук**, **Огонь**, **Холод** или **Электричество**

Шлемастый ужас совершает атаку стихийным мечом по двум разным целям в пределах досягаемости.

Взрыв стихий (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**, **Огонь**, **Холод** или **Электричество**

Ближняя вспышка 5; +20 против Реакции; урон 2d6 + 6 звуком, огнём, холодом или электричеством (на выбор шлемастого ужаса).

Тактический шаг (свободное, когда шлемастый ужас попадает провоцированной атакой; неограниченный)

Шлемастый ужас совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий, Первичный
Навыки Проницательность +20
Сил 26 (+17) **Лов** 21 (+14) **Мдр** 22 (+15)
Тел 22 (+15) **Инт** 12 (+10) **Хар** 18 (+13)

Снаряжение двуручный меч

Тактика шлемастого ужаса

Шлемастый ужас подлетает к врагам, но приземляется для сражения. Он как можно чаще использует *взмах клинком*, используя его против врагов, осмелившихся окружить его. После совершения провоцированной атаки он использует *тактический шаг* чтобы обойти врагов и добраться до незащищённых.

Знание о шлемастом ужасе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Шлемастые ужасы создаются древним ритуалом. У шлемастого ужаса есть истинное зрение и регенерация, и он может наполнять свой двуручный меч силой разных стихий.

Примеры сцен

Шлемастого ужаса можно встретить рядом с любым существом, способным его создать. Многие выполняют роль охранников.

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
✦ 2 шлемастых ужаса (солдат 13 уровня)
✦ 1 лорд мумий (элитный контроллер 13 уровня)
✦ 3 элементаля струящихся огня (налётчик 11 уровня)

FRANZ VOHWINKEL

HOMUNCULUS
(ГОМУНКУЛ)

ГОМУНКУЛЫ — ЭТО НЕБОЛЬШИЕ МЕХАНИЗМЫ, созданные для охраны определённых мест, предметов или существ. Им не нужна еда и сон, и они могут безостановочно выполнять свою задачу.

Гомункулы могут понимать довольно сложные приказы, и они выполняют инструкции без не отвлекаясь на самосохранение (конечно, если только им не было приказано избегать урона).

ОХРАНА

Гомункула можно настроить на определённое место, существо или предмет, заставив защищать его ценой своей жизни. Настройка гомункула на область, предмет или существо занимает 1 минуту и может быть выполнена только создателем гомункула или его новым владельцем (которого указывает создатель). Гомункул получает особые таланты и преимущества, когда выполняет свою роль охранника (это указано в описании гомункула).

Охраняемая область: Определённая область, не превышающая ни по одной их составляющих габаритные размеры сторон 5 клеток.

Охраняемое существо: Определённое существо, обычно (но не всегда) создатель гомункула.

Охраняемый предмет: Определённый предмет любого размера, весящий не больше 50 фунтов.

Глиняный разведчик **Соглядатай 2 уровня**
Маленький природный оживлённый (гомункул, механизм) Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 31; **Ранен** 15
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6, летая 3 (неуклюже)

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+3 против КД; урон 1d6 и гомункул совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +2 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). Смотрите также *охрана предмета*.

Прикосновение разума (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +5 против Реакции; урон психической энергией 1d6 + 3 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает); смотрите также *охрана предмета*.

Охрана предмета

Глиняный разведчик получает бонус +4 к броскам атаки по целям, находящимся в соседней с охраняемым предметом клетке или несущим этот предмет (смотрите врезку «охрана»).

Ограниченная невидимость ✦ Иллюзия

Глиняный разведчик невидим для изумлённых существ.

Смена направления (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки; неограниченный)

Глиняный разведчик совершает атаку по атакующему: +4 против Воли; вызвавшая срабатывание атака нацеливается на существо, находящееся в соседней с глиняным разведчиком клетке (по выбору глиняного разведчика).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +8

Сил 10 (+1)	**Лов** 15 (+3)	**Мдр** 10 (+1)
Тел 13 (+2)	**Инт** 10 (+1)	**Хар** 16 (+4)

Тактика глиняного разведчика

Глиняным разведчикам часто поручают охрану предметов. До совершения атаки он пытается оставаться невидимым, а потом предпочитает использовать *прикосновение разума* для изумления врагов (таким образом, становясь невидимым для них). После этого он пытается укусить не видящих его врагов, используя для защиты *смену направления*.

Железный защитник **Солдат 3 уровня**
Средний природный оживлённый (гомункул, механизм) Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 47; **Ранен** 23
КД 18; **Стойкость** 16, **Реакция** 15, **Воля** 13
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6

Укус (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d8 + 3.

Охрана существа (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, атакует существо, охраняемое железным защитником; неограниченный)

Железный защитник атакует врага укусом (смотрите врезку «охрана»).

Преследование и нападение

Когда железный защитник совершает провоцированную атаку, он совершает шаг на 1 клетку до или после атаки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 16 (+4)	**Лов** 15 (+3)	**Мдр** 11 (+1)
Тел 15 (+3)	**Инт** 5 (-2)	**Хар** 8 (+0)

Тактика железного защитника

Железным защитникам часто поручают охранять других существ, обычно своих создателей. Они используют *преследование и нападение*, чтобы держаться рядом со своим подопечным.

DOUG KOVACS

Знание о гомункуле

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Гомункулы повинуются создателю, пока тот не укажет нового владельца. Гомункулам часто поручают охрану определённых существ, мест и предметов и у них есть таланты, облегчающие эту задачу.

Примеры сцен

Гомункулам можно приказать слушаться другого хозяина, поэтому множество таких созданий перешли от волшебников к другим существам.

Сцена 9 уровня (опыт 1 950)

- ✦ 2 железных кобры (налётчик 6 уровня)
- ✦ 2 змееязыких воителя (громила 8 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий убийца (соглядатай 9 уровня)

Железная кобра **Налётчик 6 уровня**
Средний природный оживлённый (гомункул, механизм) Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Хиты 75; **Ранен** 37
КД 20; **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд
Скорость 7; смотрите также *скользящий шаг*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+11 против КД; урон 1d8 + 3 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Отравить сознание (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; воздействует только на существ, получающих продолжительный урон ядом; +8 против Воли; цель становится изумлённой и замедленной (спасение оканчивает и то и другое); смотрите также *охрана области*.

Охрана области

Железная кобра может использовать *отравление сознания* по существам в охраняемой области (смотрите врезку «охрана») даже если этот талант ещё не перезарядился и даже если цель не получает продолжительный урон ядом.

Скользящий шаг (движение; неограниченный)

Железная кобра совершает шаг на 3 клетки действием движения.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +10

Сил 17 (+6)	**Лов** 15 (+5)	**Мдр** 13 (+4)
Тел 19 (+7)	**Инт** 5 (+0)	**Хар** 12 (+4)

Тактика железной кобры

Железным кобрам часто поручают охрану определённых мест. Для начала они совершают ядовитый укус, после чего используют на отравленном существе талант *отравить сознание* и переходят к следующей цели посредством *скользящего шага*.

RON LEMEN/DOUG KOVACS

HOOK HORROR
(КОГТИСТЫЙ УЖАС)

КОГТИСТЫЕ УЖАСЫ РАЗРЫВАЮТ ЖЕРТВ СВОИМИ сильными руками с крючьями. Такие всеядные стаи рыщут по Подземью в поисках живой добычи, иногда переходя на подножный корм.

Когтистые ужасы общаются друг с другом сложными сериями щёлкающих звуков, издаваемых ртом и панцирем. Эти жуткие щелчки разносятся по Подземью, предупреждая жертв о неминуемой смерти.

Когтистый ужас	**Солдат 13 уровня**
Большой природный зверь	Опыт 800
Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +9; слепое зрение 10 **Хиты** 137; **Ранен** 68 **КД** 28; **Стойкость** 27, **Реакция** 24, **Воля** 24 **Скорость** 4, лазая 4	
(+) **Крюк** (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1d12 + 7 и цель подтягивается на 1 клетку.	
↓ **Раздирающие крючья** (стандартное; неограниченный)	
Когтистый ужас совершает две атаки крюками, каждый со штрафом -2. Если оба крюка попадают по одной цели, то когтистый ужас причиняет дополнительно 1d12 урона и цель становится захваченной (пока не высвободится).	
↓ **Укус** (малое 1/раунд; неограниченный)	
Только по захваченной цели; +20 против КД; урон 1d8 + 7.	
↓ **Бросок** (стандартное; перезарядка ⚅)	
+19 против Стойкости; урон 2d12 + 7, цель сдвигается на 3 клетки и сбивается с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения	**Языки** —
Навыки Атлетика +18	
Сил 24 (+13) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 16 (+9)	
Тел 25 (+13) **Инт** 3 (+2) **Хар** 12 (+7)	

Знание о когтистом ужасе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Когтистые ужасы живут в полной темноте. На свету у них есть обычное зрение, а в темноте подземелий они ориентируются при помощи эхолокации. Между собой они общаются щелчками. По этим звукам исследователи Подземья могут узнать о наличии поблизости когтистых ужасов.

Сл 25: Несмотря на то, что когтистые ужасы охотятся небольшими стаями, они также собираются большими группами, называемыми «кланами». Во главе каждого клана находится сильнейшая яйцекладущая самка, и каждый такой клан владеет большой территорией Подземья. Защитники яростно защищают клан от всех чужаков, включая других когтистых ужасов.

Сл 30: Когтистые ужасы всеядны, но растительной пище они предпочитают пищу мясную. Поговаривают, что больше всего им нравится плоть дроу. Неудивительно, что дроу убивают когтистых ужасов и захватывают их молодняк и яйца, чтобы вырастить из них рабов.

Примеры сцен

Некоторые гуманоиды захватывают когтистых ужасов и создают из них охранных зверей или ударные отряды для сражений.

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
- ✦ 3 когтистых ужаса (солдат 13 уровня)
- ✦ 1 балханот (элитный соглядатай 13 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
- ✦ 1 когтистый ужас (солдат 13 уровня)
- ✦ 2 гримлока берсерка (громила 13 уровня)
- ✦ 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13 уровня)

Тактика когтистого ужаса

Когтистые ужасы так хорошо лазают и прыгают, что часто нападают с самых неожиданных направлений. Они предпочитают подходить так, чтобы использовать *раздирающие крючья*, за которыми следует *укус*. Рукопашную стандартную атаку они используют для подтягивания добычи.

Иногда когтистые ужасы *бросают* жертву к ногам своих сотоварищей, но чаще всего они используют этот талант для отбрасывания жертвы, которую оказалось сложно убить.

HEATHER HUDSON (2)

HORSE (ЛОШАДЬ)

ЛОШАДЕЙ ПОВСЮДУ ИСПОЛЬЗУЮТ В КАЧЕСТВЕ скакунов и тягловых животных. Диких лошадей можно найти в долинах и на равнинах мира природы а также Страны Фей.

Небесные скакуны — это особая порода, наделённая духовной энергией и созданная для служения благородных воинов. Они гораздо умнее обычных лошадей. Несмотря на то, что небесные скакуны не разговаривают, они смутно понимают язык всадника.

Примеры сцен

Табуны диких лошадей бродят по равнинам и долинам, но в сцене с лошадью последняя почти всегда будет скакуном какого-нибудь всадника.

Сцена 4 уровня (опыт 900)

✦ 3 боевых лошади (громила 3 уровня)
✦ 3 человека стражника (солдат 3 уровня)

Верховая лошадь — **Громила 1 уровня**
Большой природный зверь — Опыт 100

Инициатива +1 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 14; **Стойкость** 15, **Реакция** 13, **Воля** 10
Скорость 10

Удар копытом (стандартное; неограниченный)

+4 против КД; урон 1d6 + 4.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 19 (+4) **Лов** 13 (+1) **Мдр** 11 (+0)
Тел 16 (+3) **Инт** 2 (-4) **Хар** 9 (-1)

Тактика верховой лошади

Обычно верховая лошадь, встретившись с опасностью, пугается и может понести, ударяя копытами только тех, кто её пугает или пытается поймать.

Боевая лошадь — **Громила 3 уровня**
Большой природный зверь (скакун) — Опыт 150

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 58; **Ранен** 29
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 14, **Воля** 14
Скорость 8

Удар копытом (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 1d6 + 5.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Боевая лошадь может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки и боевая лошадь обязана окончить перемещение в свободном пространстве. При входе в пространство врага боевая лошадь совершает атаку растаптыванием: +4 против Реакции; урон 1d6 + 6 и цель сбивается с ног.

Стремительность (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 3 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Боевая лошадь предоставляет всаднику бонус +5 к броскам урона при атаках в броске.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 21 (+6) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 14 (+3)
Тел 18 (+5) **Инт** 2 (-3) **Хар** 10 (+1)

Тактика боевой лошади

В отличие от верховых лошадей, боевая лошадь обучена для сражений. В сражении она бьёт копытами и растаптывает врагов.

Небесный скакун — **Солдат 10 уровня**
Большой бессмертный зверь (скакун) — Опыт 500

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 111; **Ранен** 55
КД 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 22, **Воля** 21
Спасброски +5 от эффектов страха
Скорость 8; смотрите также *опора на ветер*

Удар копытом (стандартное; неограниченный)

+16 против КД; урон 1d8 + 6.

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Небесный скакун может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки и небесный скакун обязан окончить перемещение в свободном пространстве. При входе в пространство врага небесный скакун совершает атаку растаптыванием: +14 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель сбивается с ног.

Небесная стремительность (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 10 уровня; неограниченный) ✦ **Излучение**, **Скакун**

При атаку в броске всадник небесного скакуна причиняет дополнительно урон излучением 2d6.

Опора на ветер

Небесный скакун игнорирует труднопроходимую местность и может перемещаться по любой твёрдой и жидкой поверхности.

Мировоззрение Законно-доброе **Языки** —
Навыки Выносливость +16
Сил 23 (+11) **Лов** 17 (+8) **Мдр** 15 (+7)
Тел 23 (+11) **Инт** 3 (+1) **Хар** 15 (+7)

Тактика небесного скакуна

Эти благородные скакуны бесстрашно устремляются в бой, растаптывая врагов и игнорируя труднопроходимую местность.

HOUND (ГОНЧАЯ)

ГОНЧИЕ — ЭТО ЯРОСТНЫЕ ЗВЕРИ, СЛУЖАЩИЕ верными спутниками самым разнообразным существам, помогая охотиться, выслеживать и убивать добычу.

АДСКАЯ ГОНЧАЯ

Адские гончие, способные выдыхать огонь, собираются грозными стаями, живущими в бесплодных горах, пустынях и горячих пещерах.

Тактика адской гончей

Адские гончие напрыгивают на врагов и используют *огненное дыхание*, не беспокоясь о том, что они заденут других адских гончих.

Огнекровные адские гончие используют такую же тактику, приберегая *вспышку пламени* до тех времён, когда станут окружёнными врагами.

Знание об адской гончей

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Предтечи создали адских гончих на заре мира природы. Несмотря на то, что эти звери происходят не из Девяти Адов, они получили своё название из-за огненной и злобной природы характера.

Сл 20: Тысячи лет тому назад огненные великаны начали выводить особую породу, создав огнекровную адскую гончую. Огнекровные адские гончие инстинктивно верны своим вековым хозяевам.

Адская гончая **Громила 7 уровня**
Средний стихийный зверь (огонь) Опыт 300

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11
Огненный щит (Огонь) аура 1; любое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон огнём 1d6.
Хиты 96; **Ранен** 48
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 18
Сопротивляемость 20 огню
Скорость 7

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+10 против КД; урон 1d8 + 2 плюс урон огнём 1d8.

Огненное дыхание (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 3; +9 против Реакции; урон огнём 2d6 + 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+5) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 17 (+6)
Тел 16 (+6) **Инт** 2 (-1) **Хар** 10 (+3)

Огнекровная адская гончая **Громила 17 уровня**
Средний стихийный зверь (огонь) Опыт 1 600

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +17
Огненный щит (Огонь) аура 1; любое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон огнём 1d10.
Хиты 205; **Ранен** 102
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 29
Сопротивляемость 40 огню
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+20 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон огнём 1d10.

Огненное дыхание (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Огонь**

Ближняя волна 3; +18 против Реакции; урон огнём 4d6 + 7.

Вспышка пламени (стандартное; перезарядка ⚃) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 3; +18 против Реакции; урон огнём 4d10 + 7.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 22 (+14) **Лов** 14 (+10) **Мдр** 19 (+12)
Тел 25 (+15) **Инт** 2 (+4) **Хар** 12 (+9)

Примеры сцен

Адские гончие служат самым разным существам, включая огненных великанов и азеров.

Сцена 17 уровня (опыт 8 000)
✦ 2 огнекровные адские гончие (громила 17 уровня)
✦ 2 азера повелителя зверей (солдат 17 уровня)
✦ 1 азер бригадир (контроллер 17 уровня)

ТЕНЕВАЯ ГОНЧАЯ

Чудовища из Царства Теней используют этих жутких охотников для разорения земель, находящихся под солнцем, убивания неосторожных путешественников и выслеживания дерзких героев. Иногда теневые гончие сами приникают в мир природы, собираясь стаями, нападая на деревни и предвещая смерть своим воем.

Теневая гончая **Налётчик 6 уровня**
Средний теневой магический зверь Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Саван ночи аура 5; яркий свет в ауре становится тусклым, а тусклый свет становится темнотой.
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 17
Уязвимость 5 излучение
Скорость 7, телепортация 7

Укус (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 1d8 + 4; смотрите также *засада в тени*.

Лай (малое; перезарядка ⚅ ⚃) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; +8 против Воли; цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца следующего хода теневой гончей.

Засада в тени

Когда теневая гончая телепортируется в соседнюю с врагом клетку, она получает боевое превосходство и причиняет дополнительно 1d6 урона следующей атакой, которую совершит по этому врагу в этом ходу.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Выносливость +10, Скрытность +10
Сил 19 (+7) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 13 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 6 (+1) **Хар** 16 (+6)

Тактика теневой гончей

Теневые гончие следуют за добычей, пока не найдут место с глубокими тенями — одинокая лесная тропа, пустынная аллея, лагерь после заката. Они используют *лай* в начале сцены, чтобы запугать добычу, после чего используют *засаду в тени* чтобы телепортироваться к жертве.

DAVE ALLSOP

Знание о теневой гончей

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Когда теневая гончая ловит след добычи, её уже ничто не остановит. Когда она настигает добычу, она издаёт жуткий лай.

Примеры сцен

Иногда теневых гончих приручают шадар-кай, вампиры и прочие существа ночи.

Сцена 6 уровня (опыт 1 300)

- ✦ 2 теневых гончих (налётчик 6 уровня)
- ✦ 2 шадар-кай тёмных клинка (соглядатай 6 уровня)
- ✦ 1 ведьма шадар-кай (контроллер 7 уровня)

Гончая дикой охоты

Повелители Страны Фей вывели из мастиффов охотничьих гончих. Они дикие и опасные, и готовы принести любую добычу, за которой их пошлют.

Тактика гончей дикой охоты

Гончие дикой охоты постоянно рычат, наполняя сердца смертных леденящим ужасом. Они начинают сражение с нескольких раундов набегов и отступлений, отрезая добычу от её спутников.

Знание о гончей дикой охоты

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Способные пить из источников Страны Фей гончие дикой охоты наделены энергией, недоступной другим псам. Они неустанно охраняют особняки эладринской знати и сопровождают их в охоте.

Гончая дикой охоты **Налётчик 21 уровня**
Средний фейский магический зверь Опыт 3 200

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +23; сумеречное зрение
Грозный рык (Страх) аура 10; враги в пределах ауры получают штраф -2 ко всем защитам.
Хиты 205; **Ранен** 102
КД 35 (37 от провоцированных атак); **Стойкость** 34, **Реакция** 33, **Воля** 32
Скорость 10, летая 10 (неуклюже); смотрите также *подвижная рукопашная атака*

Укус (стандартное; неограниченный)

+26 против КД; урон 1d8 + 10 (1d8 + 20 обездвиженному врагу), цель не может телепортироваться и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое). Если цель уже была замедленной, то становится обездвиженной.

Подвижная рукопашная атака (стандартное; неограниченный)

Гончая дикой охоты может переместится на расстояние вплоть до 5 клеток и совершить одну атаку укусом в любой момент этого перемещения. Гончая не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Боевое превосходство

Гончая дикой охоты причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d8 урона всем целям, над которыми у неё есть боевое превосходство.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Выносливость +24, Скрытность +24
Сил 30 (+20) **Лов** 28 (+19) **Мдр** 27 (+18)
Тел 29 (+19) **Инт** 6 (+8) **Хар** 9 (+9)

Примеры сцен

Гончих дикой охоты можно встретить в виде стаи или части отряда, возглавляемого влиятельным фейским существом.

Сцена 20 уровня (опыт 15 200)

- ✦ 4 гончих дикой охоты (налётчик 21 уровня)
- ✦ 1 бралани осенних ветров (контроллер 19 уровня)

SAEJIN OH

HUMAN (ЧЕЛОВЕК)

ЛЮДИ — ЭТО САМАЯ МНОГОСТОРОННЯЯ РАСА гуманоидов по внешности, обычаям, мировоззрениям, мотивациям и талантам. Человеческие поселения встречаются в любом ландшафте и в любых климатических условиях, от тропических джунглей до полярных тундр.

Если у людей и есть недостаток, то это их продажность. Они способны на великие подвиги и благородные деяния, но их легко одолеть, используя жадность или пообещав власть.

Человек простолюдин **Миньон 2 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 31

Инициатива +0 **Чувства** Внимательность +0
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 13, **Реакция** 11, **Воля** 11; смотрите также *закон толпы*
Скорость 6

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 4.

Закон толпы

Человек простолюдин получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока в пределах 5 клеток от него есть по крайней мере 2 других человека простолюдина.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Сил 14 (+2) **Лов** 10 (+0) **Мдр** 10 (+0)
Тел 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 11 (+0)

Снаряжение дубинка

Тактика человека простолюдина

У простолюдинов нет никакой тактики кроме как возможности навалиться на ближайшую цель. Они редко предрасположены сражаться до смерти.

Человек прислужник **Миньон 7 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 75

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 14, **Воля** 15; смотрите также *закон толпы*
Скорость 6

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 6.

Закон толпы

Человек прислужник получает бонус таланта +2 ко всем защитам, пока в пределах 5 клеток от него есть по крайней мере 2 других человека прислужника.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Сил 16 (+6) **Лов** 11 (+3) **Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 13 (+4)

Снаряжение кожаный доспех, дубинка

Тактика человека прислужника

Прислужники стоят чуть большего чем простолюдины, и они могут быть очень преданы влиятельному или харизматичному лидеру. Если их господин повержен, их дух скорее всего будет сломлен и они бегут.

Человек разбойник **Налётчик 2 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 125

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +1
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 6

Булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+4 против КД; урон 1d8 + 1 и человек разбойник совершает шаг на 1 клетку.

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +6 против КД; урон 1d4 + 3.

Изумляющий удар (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Требуется булава; +4 против КД; урон 1d8 + 1, цель становится изумлённой до конца следующего хода человека разбойника и человек разбойник совершает шаг на 1 клетку.

Боевое превосходство

Человек разбойник причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Воровство +9, Знание Улиц +7, Скрытность +9
Сил 12 (+2) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 11 (+1)
Тел 13 (+2) **Инт** 10 (+1) **Хар** 12 (+2)

Снаряжение кожаный доспех, булава, 4 кинжала

Тактика человека разбойника

Разбойники предпочитают использовать засады, прячась за всеми доступными укрытиями. Если они не могут застать врагов врасплох, они стараются окружить как можно больше целей, используя *изумляющий удар* для облегчения перемещения в нужную позицию. Обычно они трусливы и став ранеными, стараются покинуть сражение.

Человек стражник **Солдат 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +6
Хиты 47; **Ранен** 23
КД 18; **Стойкость** 16, **Реакция** 15, **Воля** 14
Скорость 5

Алебарда (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d10 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода человека стражника.

Мощный удар (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Требуется алебарда; досягаемость 2; +10 против КД; урон 1d10 + 7 и цель сбивается с ног.

Арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +9 против КД; урон 1d8 + 2.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Знание Улиц +7
Сил 16 (+4) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 11 (+1)
Тел 15 (+3) **Инт** 10 (+1) **Хар** 12 (+2)

Снаряжение кольчуга, алебарда, арбалет и 20 болтов

Тактика человека стража

Стражи — решительные противники. Они хорошо сражаются в команде, держась так, чтобы можно было защищать товарищей. Они используют **мощный удар** по подвижным врагам, а арбалеты берут в руки только когда врагов нет в непосредственной близости.

Человек берсерк	**Громила 4 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 175
Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2 **Хиты** 66; **Ранен** 33; смотрите также *боевая ярость* **КД** 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 14 **Скорость** 7	
Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
+7 против КД; урон 1d12 + 4 (критический 1d12 + 16).	
Боевая ярость (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)	
Человек берсерк совершает рукопашную стандартную атаку с бонусом +4 к броску атаки и при попадании причиняет дополнительно 1d6 урона.	
Ручной топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 5/10; +5 против КД; урон 1d6 + 3.	
Мировоззрение Любое **Языки** Общий **Навыки** Атлетика +9, Выносливость +9 **Сил** 17 (+5) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2) **Тел** 16 (+5) **Инт** 10 (+2) **Хар** 12 (+3)	
Снаряжение доспех из шкуры, секира, 2 ручных топора	

Тактика человека берсерка

Берсерки устремляются в сражение чтобы или победить или умереть. Метнув для начала топор, они атакуют в броске. Впервые став ранеными, они используют **боевую ярость**, надеясь одолеть врага такой неожиданной вспышкой гнева.

Человек маг	**Артиллерия 4 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 175
Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +5 **Хиты** 42; **Ранен** 21 **КД** 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 15 **Скорость** 6	
Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
+4 против КД; урон 1d8.	
Магическая стрела (стандартное; неограниченный) ✦ **Силовое поле**	
Дальнобойный 20; +7 против Реакции; урон силовым полем 2d4 + 4.	
Танцующая молния (стандартное; на сцену) ✦ **Электричество**	
Маг совершает отдельные атаки по 3 разным целям: дальнобойный 10; +7 против Реакции; урон электричеством 1d6 + 4.	
Удар грома (стандартное; на сцену) ✦ **Звук**	
Зональная вспышка 1 в пределах 10; +7 против Стойкости; урон звуком 1d8 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Любое **Языки** Общий **Навыки** Магия +11 **Сил** 10 (+2) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 17 (+5) **Тел** 12 (+3) **Инт** 18 (+6) **Хар** 12 (+3)	
Снаряжение мантия, посох, волшебная палочка	

Тактика человека мага

Человек маг предпочитает сражаться на расстоянии, уничтожая врагов *магической стрелой*, *танцующей молнией* и *ударом грома*.

Знание о человеке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Люди — разрозненный народ. Они создали королевства, феодальные поместья и отдельные поселения по всему миру, распространяя влияние, исследуя то, что находится за границей, и воюя с противниками.

Сл 20: Осколки от древних человеческих империй разбросаны по всему миру. Ни одна из нынешних человеческих империй не может потягаться с былыми по масштабам и величию, но люди так и остались непокорёнными. Их культура осталась нетронутой и люди продолжают распространять своё влияние.

Примеры сцен

Люди могут занимать вторичные роли в сценах с практически любыми существами, но в нижеприведённых сценах они играют главную роль.

Сцена 3 уровня (опыт 775)
- ✦ 1 человек берсерк (громила 4 уровня)
- ✦ 2 человека стража (солдат 3 уровня)
- ✦ 2 плюющихся дрейка (артиллерия 3 уровня)

Сцена 4 уровня (опыт 889)
- ✦ 1 человек маг (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 2 человека разбойника (налётчик 2 уровня)
- ✦ 2 могильных гончих (громила 3 уровня)
- ✦ 3 гниющих зомби (миньон 3 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 050)
- ✦ 2 человека мага (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 6 человек прислужников (миньон 7 уровня)
- ✦ 1 демон эвистро (громила 6 уровня)

RAVEN MIMURA

HYDRA (ГИДРА)

ГИДРА — ЭТО ЗМЕЕВИДНЫЙ ЗВЕРЬ СО МНОЖЕСТВОМ ГОЛОВ. Гидры обитают в болотах, трясинах и затопленных пещерах, охотясь практически на всё, что встретится на пути.

Болотная гидра **Одиночный громила 12 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 3 500

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +13; всестороннее зрение
Хиты 620; **Ранен** 310
КД 25; **Стойкость** 26, **Реакция** 24, **Воля** 23
Спасброски +5
Скорость 5, плавая 10
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1d8 + 5.

Ярость гидры (стандартное; неограниченный)

Болотная гидра совершает четыре атаки укусом.

Многоглавость

Каждый раз, когда болотная гидра становится изумлённой или ошеломлённой, она вместо этого состояния в свой следующий ход теряет одну атаку. Этот эффект складывается сам с собой.

Угрожающая досягаемость

Болотная гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах досягаемости (2 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +14
Сил 20 (+11) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 14 (+8)
Тел 20 (+11) **Инт** 2 (+2) **Хар** 8 (+5)

Тактика болотной гидры

Болотная гидра прячется в болоте, надеясь застать врагов врасплох. В нужный момент она выползает и нападает многочисленными головами, тратя единицу действия на то, чтобы использовать *ярость гидры* два раза за раунд.

Едкая гидра **Одиночный громила 18 уровня**
Огромный природный зверь (рептилия) Опыт 10 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +17; всестороннее зрение, сумеречное зрение
Хиты 880; **Ранен** 440
КД 31; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 29
Сопротивляемость 15 кислота
Спасброски +5
Скорость 6, плавая 12
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +21 против КД; урон 1d8 + 6.

Кислотный плевок (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон кислотой 1d8 + 6.

Ярость гидры (стандартное; неограниченный)

Едкая гидра совершает 6 стандартных атак (любая комбинация укусов и плевков).

Многоглавость

Каждый раз, когда едкая гидра становится изумлённой или ошеломлённой, она вместо этого состояния в свой следующий ход теряет одну атаку. Этот эффект складывается сам с собой.

Угрожающая досягаемость

Едкая гидра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах досягаемости (3 клетки).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 22 (+15) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)
Тел 24 (+16) **Инт** 2 (+5) **Хар** 8 (+8)

Тактика едкой гидры

Едкая гидра обычно плюётся кислотой половиной своих голов. А оставшейся половиной кусает врагов, тратя единицу действия на использование *ярости гидры* два раза за раунд. Если в пределах досягаемости находится несколько врагов, то гидра делит внимание между ближайшим врагом и тем, кто в предыдущем раунде нанёс ей самый сильный урон.

Гидра предтеч	**Одиночный громила 25 уровня**
Гигантский стихийный зверь (рептилия)	Опыт 35 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +21; всестороннее зрение, тёмное зрение
Хиты 1 200; **Ранен** 600
КД 38; **Стойкость** 40, **Реакция** 35, **Воля** 33
Сопротивляемость 20 кислота, 20 огонь
Спасброски +5
Скорость 8, плавая 16
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +28 против КД (+30 для провоцированных атак); урон 1d10 + 8 или 1d10 + 13 для провоцированной атаки.

Пылающий кислотный плевок (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**, **Огонь**

Дальнобойный 10; +25 против Реакции; урон кислотой и огнём 1d10 + 8.

Ярость гидры (стандартное; неограниченный)

Гидра предтеч совершает 8 стандартных атак (любая комбинация укусов и плевков).

Многоглавость

Каждый раз, когда гидра предтеч становится изумлённой или ошеломлённой, она вместо этого состояния в свой следующий ход теряет одну атаку. Этот эффект складывается сам с собой.

Угрожающая досягаемость

Гидра предтеч может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах досягаемости (4 клетки).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —

Сил 26 (+20)	**Лов** 22 (+18)	**Мдр** 18 (+16)
Тел 32 (+23)	**Инт** 4 (+9)	**Хар** 12 (+13)

Тактика гидры предтеч

Гидра предтеч плюётся огненной кислотой в далёких врагов и кусает тех, что оказались в пределах досягаемости. Она тратит единицу действия для использования *ярости гидры* два раза за раунд.

Знание о гидре

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 20: Легенды, гласящие о том, что гидры могут отращивать отрубленные головы, пока не подтвердились.

Природа Сл 25: Несмотря на то, что гидры проводят много времени в воде, это не амфибии — они должны дышать воздухом.

Магия Сл 30: Первые гидры появились из пролитой крови Бриякуса, ужасного предтечи, сражавшегося в стародавние времена с богами. Несмотря на то, что боги давно победили Бриякуса, его чудовищные потомки всё ещё обитают в Стихийном Хаосе и других местах. Чрезвычайно сильные гидры могут плеваться кислотой и другими энергиями, такими как огонь и электричество.

Примеры сцен

Гидра — самое большое и самое опасное чудовище в окресностях своего логова. Чаще всего рядом даже вовсе нет никаких других чудовищ. Однако такие существа как отиджи иногда соседствуют с логовом гидр, питаясь чужими остатками. Более разумные одиночные чудовища иногда уговаривают гидр создать логово поблизости, и используют их для защиты периметра.

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
✦ 1 болотная гидра (одиночный громила 12 уровня)
✦ 3 болотных карги (налётчик 10 уровня)

Сцена 19 уровня (опыт 12 000)
✦ 1 едкая гидра (одиночный громила 18 уровня)
✦ 1 бормочущее отродье (контроллер 18 уровня)

Сцена 26 уровня (опыт 45 100)
✦ 1 гидра предтеч (одиночный громила 25 уровня)
✦ 2 землеветренных губителя (контроллер 23 уровня)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI (3)

HYENA (ГИЕНА)

ГИЕНЫ, ХИТРЫЕ ПАДАЛЬЩИКИ, СКИТАЮЩИЕСЯ ПО равнинам и пустыням мира, являются серьёзной угрозой гуманоидам, живущим в дикой местности. Они хорошо используют тактику нападения стаей, разрывая добычу на клочки.

Гиена **Налётчик 2 уровня**
Средний природный зверь Опыт 125

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный)

+7 против КД; урон 1d6 + 3; смотрите также *нападение стаей*.

Нападение стаей

Гиена причиняет дополнительно 1d6 урона врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками гиены.

Гончая

Если гиена находится в соседней с врагом клетке, то все другие существа получают боевое превосходство над этим врагом при совершении рукопашных атак.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 12 (+2)
Тел 13 (+2) **Инт** 2 (-3) **Хар** 5 (-2)

Тактика гиены

Таланты *нападение стаей* и гончая поощряют гиен наваливаться на одну цель, поэтому обычно стая выбирает одного врага и сосредотачивают атаки на нём.

Демоническая гиена **Громила 7 уровня**
Большой стихийный зверь Опыт 300

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 96; **Ранен** 48; смотрите также *кислотная кровь*
КД 19; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 18
Сопротивляемость 20 кислота
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

+10 против КД; урон 1d6 + 5 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает); смотрите также *нападение стаей*.

Демонический смех (малое; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 3; глухие существа обладают иммунитетом; нацеливается на врагов; +8 против Воли; цель получает штраф -2 к броскам атаки до конца следующего хода демонической гиены.

Кислотная кровь (когда впервые станет раненой; на сцену) ✦ **Кислота**

Ближняя вспышка 1; автоматически попадает; урон кислотой 2d8 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Нападение стаей

Демоническая гиена причиняет дополнительно 1d6 урона врагу, который находится по соседству с двумя и более союзниками демонической гиены.

Гончая

Если демоническая гиена находится в соседней с врагом клетке, то все другие существа получают боевое превосходство над этим врагом при совершении рукопашных атак.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 14 (+5)
Тел 16 (+6) **Инт** 6 (+1) **Хар** 10 (+3)

Тактика демонической гиены

Перед атакой демоническая гиена использует *демонический смех* для лишения врагов боевого духа. Она повторяет этот трюк как только талант перезарядится. Она сотрудничает с союзниками по уничтожению одного врага за раз, получая преимущество от талантов *нападение стаей* и *гончая*.

Знание о гиене

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию о гиенах:

Природа Сл 15: Обычно гиен считают трусливыми, прожорливыми, мерзкими и разрушительными зверьми. Гиен в качестве питомцев и животных для охоты часто используют гноллы.

Магия Сл 25: Демонические гиены происходят из Бездны. С их челюстей капает кислота, а их смех способен вывести из себя кого угодно. Йеногу, демонический бог гноллов, посылает демонических гиен избранным вождям гноллов.

Примеры сцен

Многие гноллы приручают гиен и используют их на охоте и в военных действиях.

Сцена 4 уровня (опыт 900)
✦ 4 гиены (налётчик 2 уровня)
✦ 2 гнолла знатока охоты (артиллерия 5 уровня)

STEPHEN CROWE

KOBOLD (КОБОЛЬД)

КОБОЛЬДЫ ПОЧИТАЮТ ДРАКОНОВ И ОБЫЧНО селятся возле их логовищ. Они скрываются в темноте, прячась от сильных врагов и наваливаясь толпами на слабых. Кобольды трусливы и, став ранеными, обычно убегают, если только рядом нет предводителя.

Кобольды любят устраивать ловушки и засады. Если они не могут заманить врага в ловушку, то пытаются подкрасться как можно ближе и внезапно атаковать.

Кобольд миньон	**Миньон 1 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 13, **Воля** 11; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+5 против КД; урон 4.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +5 против КД; урон 4.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Воровство +4, Скрытность +4

Сил 8 (-1)	**Лов** 16 (+3)	**Мдр** 12 (+1)
Тел 12 (+1)	**Инт** 9 (-1)	**Хар** 10 (+0)

Снаряжение доспех из шкуры, лёгкий щит, 3 метательных копья

Тактика кобольда миньона

Кобольды миньоны яростны в толпе, но трусливы поодиночке. Они могут каждый раунд совершать шаг малым действием, чтобы окружать врагов.

Кобольд налётчик	**Налётчик 1 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 100

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 27; **Ранен** 13
КД 15; **Стойкость** 11, **Реакция** 14, **Воля** 13; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 1d8; смотрите также *атака толпой*.

Боевое превосходство

Кобольд налётчик причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Атака толпой

Кобольд налётчик получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +7, Воровство +9, Скрытность +9

Сил 8 (-1)	**Лов** 16 (+3)	**Мдр** 10 (+0)
Тел 11 (+0)	**Инт** 6 (-2)	**Хар** 15 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, копьё

Тактика кобольда налётчика

Кобольды налётчики наваливаются на одну цель, чтобы получить преимущество от *атаки толпой*, совершая шаг малым действием для получения боевого превосходства. Если сражение идёт не в их пользу, они отступают, заводя преследователей в проходы и комнаты с ловушками.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

Кобольд пращник **Артиллерия 1 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 100

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 24; **Ранен** 12
КД 13; **Стойкость** 12, **Реакция** 14, **Воля** 12; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+5 против КД; урон 1d4 + 3.

Праща (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +6 против КД; урон 1d6 + 3; смотрите также *особый выстрел*.

Особый выстрел

Кобольд пращник может выпускать из пращи особые снаряды. Обычно он несёт 3 шара с особыми зарядами, выбранными из нижеприведённого списка. *Особый выстрел* при попадании причиняет обычный урон, но за ним следуют особые последствия:

Зажигательный снаряд (Огонь): Цель получает продолжительный урон огнём 2 (спасение оканчивает).

Зловонный снаряд: Цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Клейкий снаряд: Цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +8, Воровство +10, Скрытность +10
Сил 9 (-1) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 12 (+1)
Тел 12 (+1) **Инт** 9 (-1) **Хар** 10 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, кинжал, праща, 20 ядер и 3 особых снаряда (смотрите выше)

Тактика кобольда пращника

Кобольды пращники избегают рукопашной схватки. Они предпочитают стоять за укрытием и осыпать врагов *особыми выстрелами* и обычными камнями.

Кобольд драконий щит **Солдат 2 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 125

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 13, **Воля** 13; смотрите также *чувство ловушек*
Сопротивляемость 5 (тип урона зависит от дракона, которому прислуживает кобольд)
Скорость 5

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кобольда драконьего щита.

Тактика драконьего щита (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг или когда враг входит в соседнюю клетку; неограниченный)

Кобольд драконий щит совершает шаг на 1 клетку.

Атака толпой

Кобольд драконий щит получает бонус +1 к броскам атаки за каждого союзного кобольда, находящего в соседней с целью клетке.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +5, Воровство +7, Скрытность +7
Сил 14 (+3) **Лов** 13 (+2) **Мдр** 12 (+2)
Тел 12 (+2) **Инт** 9 (+0) **Хар** 10 (+1)

Снаряжение чешуйчатый доспех, короткий меч, тяжёлый щит

Тактика кобольда драконьего щита

Кобольда драконьи щиты — стойкие бойцы переднего фронта, защищающие от врагов слабых союзников мечами и щитами. Они тоже любят наваливаться на одну цель толпой.

Кобольд драконий щит получает сопротивляемость 5 определённому виду урона, вид которого основан на виде дракона, которому он поклоняется. Например, у кобольда, работающего на синего дракона, будет сопротивляемость электричеству 5.

Кобольд жрец вирма **Артиллерия (лидер) 3 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия) Опыт 150

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 17; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 15; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d8.

Сфера энергии (стандартное; неограниченный) ✦ смотрите текст

Дальнобойный 10; +6 против Реакции; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3.

Побуждение веры (малое; на сцену)

Ближняя вспышка 10; союзные кобольды во вспышке получают 5 временных хитов и совершают шаг на 1 клетку.

Дыхание дракона (стандартное; на сцену) ✦ смотрите текст

Ближняя волна 3; +6 против Стойкости; урон выбранного типа (зависит от вида дракона) 1d10 + 3. *Промах:* Половина урона.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Воровство +10, Скрытность +10
Сил 9 (+0) **Лов** 16 (+4) **Мдр** 17 (+4)
Тел 12 (+2) **Инт** 9 (+0) **Хар** 12 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, копьё, костяная маска

Тактика кобольда жреца вирма

Жрец вирма держит между собой и врагами множество подчинённых, используя *побуждение веры* для их усиления. Он предпочитает атаковать издалека *сферой энергии*, а подошедших врагов уничтожает *дыханием дракона*.

Сфера энергии жреца причиняет урон, вид которого зависит от вида дракона, которому жрец поклоняется. Например, жрец чёрного дракона причиняет *сферой энергии* урон кислотой.

Кобольд коварный клинок	**Соглядатай 4 уровня**
Маленький природный гуманоид (рептилия)	Опыт 175

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 42; **Ранен** 21
КД 18; **Стойкость** 12, **Реакция** 16, **Воля** 14; смотрите также *чувство ловушек*
Скорость 6

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d6.

Двойной удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется боевое превосходство; кобольд коварный клинок совершает 2 атаки коротким мечом. Если обе атаки попадают по одной цели, то цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Боевое превосходство

Кобольд коварный клинок причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d6 урона всем врагам, над которыми у него есть боевое превосходство.

Коварная уловка (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной или дальнобойной атаки; неограниченный)

Кобольд коварный клинок перенаправляет атаку на кобольда миньона, находящегося в соседней клетке.

Подвижный (малое; неограниченный)

Кобольд совершает шаг на 1 клетку.

Чувство ловушек

Кобольд получает бонус +2 ко всем защитам от ловушек.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Акробатика +11, Воровство +13, Скрытность +13

Сил 9 (+1)	**Лов** 18 (+6)	**Мдр** 12 (+3)
Тел 12 (+3)	**Инт** 9 (+1)	**Хар** 14 (+4)

Снаряжение кожаный доспех, 2 коротких меча

Тактика кобольда коварного клинка

Кобольд коварный клинок держится рядом с другими кобольдами, используя *коварную уловку* для превращения союзников в живой щит, а сам атакует врагов *двойным ударом*. При каждом удобном случае он совершает шаг малым действием, окружая врагов и получая боевое превосходство.

Знание о кобольде

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Кобольды часто обитают возле логовищ драконов, держась на безопасном расстоянии, но принося дары своему «богу». Большинство драконов игнорирует кобольдов, как крокодил игнорирует птиц, чистящих ему зубы. Однако изредка молодые драконы оказывают заботу о своём культе кобольдов, что становится настоящей угрозой для врагов дракона.

Сл 20: Кобольды умеют составлять карты, которые они используют для ловли добычи и захвата даров для своих обожаемых драконов.

Примеры сцен

Кобольды издеваются над всеми найденными более слабыми существами, зато все остальные издеваются над ними самими.

Сцена 1 уровня (опыт 500)
- ✦ 2 кобольда налётчика (налётчик 1 уровня)
- ✦ 2 огненных жука (громила 1 уровня)
- ✦ 1 стирдж (соглядатай 1 уровня)

Сцена 1 уровня (опыт 500)
- ✦ 2 кобольда пращника (артиллерия 1уровня)
- ✦ 8 кобольдов миньонов (миньон 1 уровня)
- ✦ 1 буревой скорпион (солдат 1 уровня)

Сцена 2 уровня (опыт 625)
- ✦ 2 кобольда пращника (артиллерия 1уровня)
- ✦ 4 кобольда миньона (миньон 1 уровня)
- ✦ 2 жутких крысы (громила 1 уровня)
- ✦ 1 крысиный рой (налётчик 2 уровня)

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 1 кобольд жрец вирма (артиллерия 3 уровня)
- ✦ 2 кобольда драконьих щита (солдат 2 уровня)
- ✦ 4 кобольда миньона (миньон 1 уровня)
- ✦ 2 дрейка стража (громила 2 уровня)

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 1 кобольд жрец вирма (артиллерия 3 уровня)
- ✦ 2 кобольда налётчика (налётчик 1 уровня)
- ✦ 6 кобольдов миньонов (миньон 1 уровня)
- ✦ 2 роя дрейков иглозубов (солдат 2 уровня)

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 1 кобольд жрец вирма (артиллерия 3 уровня)
- ✦ 2 кобольда налётчика (налётчик 1 уровня)
- ✦ 1 плюющийся дрейк (артиллерия 3 уровня)
- ✦ 6 кобольдов миньонов (миньон 1 уровня)
- ✦ 4 огненных жука (громила 1 уровня)

Сцена 4 уровня (опыт 875)
- ✦ 1 кобольд коварный клинок (соглядатай 4 уровня)
- ✦ 4 кобольда драконьих щита (налётчик 2 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
- ✦ 3 кобольда драконьих щита (солдат 2 уровня)
- ✦ 1 молодой чёрный дракон (одиночный соглядатай 4 уровня)

JIM NELSON

KRUTHIK (КРУТИК)

КРУТИКИ РОЮТСЯ ПОД ЗЕМЛЁЙ, ЗАПОЛНЯЯ Подземье туннелями. Они охотятся стаями, а гнёзда создают в больших подземных пещерах.

Крутики роют такие туннели, что они не осыпаются сразу за ними. Часто по таким туннелям и можно догадаться, что где-то поблизости у крутиков появилось логово.

Крутики общаются между собой щелчками и шипением. Обычно логово возглавляет самый большой и самый сильный крутик, называемый лордом логова.

Крутик молодняк **Миньон 2 уровня**
Маленький природный зверь (рептилия) Опыт 31

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение, чувство вибрации 10
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 12
Скорость 8, копая 2 (прокладывание тоннеля), лазая 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

+5 против КД; урон 4.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 13 (+1) **Лов** 16 (+3) **Мдр** 10 (+0)
Тел 13 (+1) **Инт** 4 (-3) **Хар** 6 (-2)

Тактика крутика молодняка

Молодняк крутиков окружает ближайшего врага большой опасной толпой. Обычно они сражаются до смерти.

Молодой крутик **Громила 2 уровня**
Маленький природный зверь (рептилия) Опыт 125

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение, чувство вибрации 10
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.
Хиты 43; **Ранен** 21
КД 15; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 11
Скорость 8, копая 2, лазая 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

+5 против КД; урон 1d8 + 2.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+3) **Лов** 16 (+4) **Мдр** 10 (+1)
Тел 13 (+2) **Инт** 4 (-2) **Хар** 6 (-1)

Тактика молодого крутика

Молодые крутики присоединяются к молодняку в нападении на одну цель, разрывая несчастное существо когтями на кусочки. Обычно сражаются до смерти.

Взрослый крутик **Громила 4 уровня**
Средний природный зверь (рептилия) Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение, чувство вибрации 10
Скрежещущая стая аура 1; враг, оканчивающий свой ход в ауре, получает урон 2.
Хиты 67; **Ранен** 33
КД 17; **Стойкость** 14, **Реакция** 15, **Воля** 13
Скорость 6, копая 3 (прокладывание тоннеля), лазая 6

Коготь (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d10 + 3.

Ядовитые шипы (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Крутик совершает 2 атаки по двум разным целям: дальнобойный 5; +7 против КД; урон 1d8 + 4, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 17 (+5) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 12 (+4)
Тел 17 (+5) **Инт** 4 (-1) **Хар** 8 (+1)

Тактика взрослого крутика

Взрослый крутик использует *ядовитые шипы* по разным целям, находящимся в пределах дальности, и только после этого вступает в рукопашное сражение. После этого он старается находиться рядом с врагом, используя *ядовитые шипы* только если иначе цель не достать.

Крутик лорд логова **Элитный контроллер (лидер) 6 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 500

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение, чувство вибрации 10
Бешенство логова аура 2; союзные крутики в ауре причиняют стандартными атаками двойной урон.
Хиты 148; **Ранен** 74
КД 22; **Стойкость** 21, **Реакция** 20, **Воля** 17
Спасброски +2
Скорость 6, копая 3 (прокладывание туннеля), лазая 6
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 1d10 + 5.

Выброс кислоты (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Ближняя волна 5; нацеливается на врагов; +9 против Стойкости; урон кислотой 1d6 + 4 и цель получает продолжительный урон кислотой 5 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 18 (+7) **Мдр** 12 (+4)
Тел 18 (+7) **Инт** 4 (+0) **Хар** 10 (+3)

Тактика крутика лорда логова

Лорд логова в начале сражения использует *выброс кислоты* для ослабления врагов. После этого он совершает атаки когтями, оставаясь в пределах 2 клеток от остальных крутиков, чтобы они получали преимущество от бешенства логова.

Знание о крутике

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о крутиках:

Сл 15: Крутики — это покрытые хитином рептилии-охотники, создающие под землёй небольшие логова. Они используют численное преимущество для уничтожения и пожирания всех оказавшихся рядом существ.

Крутики охотятся методично, уничтожая перед расширением территории всех врагов в текущей области. Они разделывают убитых, а сокровища уносят в свои логова. Искалеченные трупы и странные следы, оставленные как бы шипами — верные признаки работы орды крутиков.

Сл 20: Крутики общаются друг с другом сложным чириканьем насекомых и шипением рептилий. Иногда такие звуки можно услышать прямо перед нападением крутиков.

Крутики откладывают яйца и проходят в жизненном цикле через несколько метаморфоз. Молодняк вырастает в молодых особей сам, а молодые и взрослые особи для перехода в следующую стадию создают прочный кокон.

Сл 25: Крутики считают запах, оставляемый мертвыми сородичами, предупреждением, и они избегают мест, где было убито много крутиков. Если убить в одном месте много крутиков, оставшиеся могут покинуть логово и уйти в другое место.

Сл 30: Происхождение крутиков связано с историей империи тифлингов Баэл Турат. Маги тифлингов наделили обычных рептилий кровью дьяволов, сделав крутиков лазутчиками во вражеские владения. Возможно у тифлингов тогда был способ контролировать крутиков, но эта техника ушла вместе с империей.

Примеры сцен

Крутики устраивают логова под землёй, медленно выкапывая землю и камни. Их привлекают места, в которых уже есть подземные пустоты и источники сверхъестественных стихий. Несмотря на то, что крутики могут питаться падалью, они предпочитают живую добычу, поэтому крутики не трогают нежить, и последняя может даже «жить» возле логовищ крутиков. Может статься, что какое-нибудь разумное существо откроет способ управления крутиками, сделав из них живое оружие. Скорее всего это будет тифлинг, дьявол или другое злое существо, способное пойти на сделку с дьяволами.

Сцена 3 уровня (опыт 767)

- ✦ 1 взрослый крутик (громила 4 уровня)
- ✦ 3 молодых крутика (громила 2 уровня)
- ✦ 8 крутиков молодняков (миньон 2 уровня)

Сцена 4 уровня (опыт 875)

- ✦ 3 взрослых крутика (громила 4 уровня)
- ✦ 2 зомби разлагающихся трупа (артиллерия 4 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 005)

- ✦ 1 крутик лорд логова (элитный контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 взрослых крутика (громила 4 уровня)
- ✦ 5 крутиков молодняков (миньон 2 уровня)

FRANCIS TSAI

KUO-TOA (КУО-ТОА)

КУО-ТОА — ЭТО ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ РЫБО-ЛЮДИ, живущие в чёрных морях Подземья и строящие храмы чужеродным богам. Все прочие расы они считают потенциальными рабами и материалом для жертвоприношений.

Куо-тоа страж **Миньон 16 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 350

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 29; **Стойкость** 24, **Реакция** 25, **Воля** 23
Скорость 6, плавая 6

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+21 против КД; урон 7.

Скользкий манёвр (движение; неограниченный)

Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Сил 15 (+10) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 9 (+7)
Тел 15 (+10) **Инт** 11 (+8) **Хар** 13 (+9)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, лёгкий щит

Тактика куо-тоа стража

В присутствии сильного лидера (кнута или надзирателя) куо-тоа сражаются с фанатичным рвением. Если их лидер погибает, куо-тоа пускаются в бегство.

Куо-тоа мародёр **Налётчик 12 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 700

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Хиты 119; **Ранен** 59
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 21 (25 в раненом состоянии)
Скорость 6, плавая 6

Пронзающее копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+17 против КД (+19 в раненом состоянии); урон 1d8 + 4 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Липкий щит (немедленный ответ, когда по нему промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Куо-тоа мародёр совершает атаку по атаковавшему: +15 против Реакции; оружие, которое цель держит в руках, падает в пространстве цели.

Быстрый шаг (малое, используется только в раненом состоянии; неограниченный)

Куо-тоа мародёр совершает шаг на 1 клетку.

Скользкий манёвр (движение; неограниченный)

Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Сил 15 (+8) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 11 (+6)
Тел 15 (+8) **Инт** 11 (+6) **Хар** 13 (+7)

Снаряжение кожаный доспех, копьё, липкий лёгкий щит

Тактика куо-тоа мародёра

Куо-тоа мародёры получили своё название из-за того, что они часто рыщут по Подземью в поисках рабов. Эти особи, охваченные безумием, редко бегут из сражения, даже если бой идёт не в их пользу. Мародёр использует *быстрый шаг* для совершения шага до или после атаки копьём, и окружает врагов при помощи *скользкого манёвра*.

Куо-тоа гарпунист **Солдат 14 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 137; **Ранен** 68
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 26, **Воля** 24
Скорость 6, плавая 6

Гарпун (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+20 против КД; урон 1d8 + 3, цель становится захваченной и получает продолжительный урон 5 (пока не высвободится). Пока цель захвачена, куо-тоа гарпунист не может использовать гарпун для совершения атак.

Гарпун с верёвкой (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +20 против КД; урон 1d8 + 3 и куо-тоа гарпунист совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +18 против Стойкости; урон 1d8 + 3 и цель подтягивается на 3 клетки.

Липкий щит (немедленный ответ, когда по нему промахивается рукопашная атака; неограниченный)

Куо-тоа гарпунист совершает атаку по атаковавшему: +18 против Реакции; оружие, которое цель держит в руках, падает в пространстве цели.

Скользкий манёвр (движение; неограниченный)

Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Сил 17 (+10) **Лов** 17 (+10) **Мдр** 13 (+8)
Тел 17 (+10) **Инт** 13 (+8) **Хар** 15 (+9)

Снаряжение кожаный щит, 4 гарпуна, липкий лёгкий щит

Тактика куо-тоа гарпуниста

Эти куо-тоа привязывают к гарпунам скользкие верёвки, позволяющие подтягивать врагов. Сошедшись с врагом в рукопашном бою, гарпунист пытается пронзить врага гарпуном, причиняя каждый раунд автоматический урон, пока цель насажена на гарпун.

Куо-тоа надзиратель **Налётчик 16 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 1 400

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +15; тёмное зрение
Хиты 153; **Ранен** 76
КД 30; **Стойкость** 27, **Реакция** 28, **Воля** 26
Скорость 6, плавая 6

Удар (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 2d10 + 4.

Арбалет (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +21 против КД; урон 1d8 + 5.

Удар в прыжке (стандартное; неограниченный)

Куо-тоа надзиратель совершает шаг на 2 клетки и совершает атаку ударом.

Кулаки-молнии (стандартное; на сцену) ✦ **Электричество**

+19 против Реакции; урон электричеством 3d8 + 4 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Скользкий манёвр (движение; неограниченный)

Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Акробатика +18, Подземелья +15
Сил 19 (+12) **Лов** 20 (+13) **Мдр** 15 (+10)
Тел 17 (+11) **Инт** 15 (+10) **Хар** 16 (+11)

Снаряжение кожаный доспех, арбалет и 20 болтов

Тактика куо-тоа надзирателя

Куо-тоа надзиратель устремляется в рукопашный бой, используя удар в прыжке чтобы шагнуть на 2 клетки и при этом ударить. Как только ему удастся окружить врага, он использует кулаки-молнии.

Куо-тоа кнут **Контроллер (лидер) 16 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 1 400

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Хиты 156; **Ранен** 78
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 27, **Воля** 27
Скорость 6, плавая 6

Посох клешней (стандартное; поддержание стандартным; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 1d8 + 3 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Пока цель захвачена, куо-тоа кнут не может совершать атаки посохом клешней. Когда куо-тоа поддерживает захват, он причиняет урон цели 1d10. Куо-тоа кнут может освободить цель малым действием, сдвигая при этом цель в любую другую клетку в пределах досягаемости.

Удар молнии (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; урон электричеством 2d8 + 5 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода куо-тоа кнута.

Водоворот слизи (стандартное; на сцену)

Зональная вспышка 4 в пределах 20; нацеливается на врагов; +18 против Стойкости; урон 1d10 + 5, цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает), сдвигается на 3 клетки и сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель сдвигается на 1 клетку.

Скользкий манёвр (движение; неограниченный)

Куо-тоа, находящийся в соседней с врагом клетке, совершает шаг в другую клетку, соседствующую с этим же врагом.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Подземелья +16, Религия +15
Сил 17 (+11) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 17 (+11)
Тел 20 (+13) **Инт** 15 (+10) **Хар** 18 (+12)

Снаряжение головной убор, куртка, посох клешней

Тактика куо-тоа кнута

Куо-тоа начинает сражение с активации *водоворота слизи* на самой большой группе врагов, после чего бьёт их по одному *ударом молнии*. В рукопашном бою он использует *посох клешней*, сдвигая врагов в сторону союзников.

Знание о куо-тоа

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о куо-тоа:

Сл 20: Куо-тоа живут в Подземье, где они поклоняются тёмным богам и творят дурные дела, считая себя выше всех остальных гуманоидов. Они хорошо чувствуют себя как в воде так и на суше, так что их можно встретить и в сухой пещере и возле подземного озера. Куо-тоа строят свои поселения у границы подземных водоёмов, окружая домами храмы. К высшей касте здесь принадлежат жрецы, называемые «кнутами». Куо-тоа надзиратели — это помощники кнутов а также элитные воины, поддерживающие рядовых куо-тоа в бою.

Сл 25: Цивилизация куо-тоа больна безумием, которое распространяется по их поселениям как заразная болезнь. Умственные упражнения кнутов и надзирателей защищают их от помешательства, но лидеры должны тщательно контроллировать остальное население. Из-за этого безумия некоторые общины куо-тоа распались, оставив после себя руины, населённые безумными куо-тоа и бродячими чудовищами.

Примеры сцен

Куо-тоа выходят из своих поселений для захвата рабов своим «богам» аболетам. Некоторые куо-тоа покинули своё сообщество и стали рабами, наёмниками или даже лидерами других рас Подземья.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
✦ 3 куо-тоа мародёра (налётчик 12 уровня)
✦ 1 отродье громила (громила 12 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 11 000)
✦ 2 куо-тоа надзирателя (налётчик 16 уровня)
✦ 4 куо-тоа стража (миньон 16 уровня)
✦ 1 аболет надзиратель (элитный контроллер 18 уровня)
✦ 8 слуг аболета (миньон 16 уровня)

DAREN BADER

LAMIA (ЛАМИЯ)

ЛАМИИ ГУБЯТ ЖЕРТВ, ПРИНИМАЯ СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЕ гуманоидные обличья. Некоторые ламии, ведомые необходимостью пожирать других разумных существ, просто подкрадываются к гуманоидам, которых смогут найти. Другие, охваченные жаждой знаний, любой ценой ищут потаённое знание и источники силы.

В своём истинном обличье, ламия — это рой чёрных скарабеев, собранный в сплошную массу вокруг лишённых плоти костей фейского существа. Этот рой обладает одним общим сознанием и может маскировать себя обликом привлекательного гуманоида. Иногда они выглядят как человек, эльф, эладрин или дроу, частично составленный из множества жуков.

Знание о ламии

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ламия – это необычное фейское существо, составленное из сотен чёрных скарабеев. Они губят путников, принимая привлекательные обличья.

Сл 25: Когда ламия убивает гуманоидное существо, она добавляет ещё одного жука в свой растущий рой. Когда рой ламии станет очень большим, она создаёт свою копию, убивая подходящее фейское существо, такое как влиятельный эладрин. Вместо пожирания тела ламия делится пополам, наполняя труп сотнями жуков. Со временем эти жуки пожирают труп и становятся новой ламией. Такая ламия получает большую часть воспоминаний и знаний жертвы.

Ламия **Элитный контроллер (лидер) 12 уровня**
Средний фейский магический зверь (изменяющий форму)Опыт 1 400

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13
Обьятья роя аура 1; враги, начинающие ход в ауре, получают урон 10.
Хиты 244; **Ранен** 122
КД 28; **Стойкость** 25, **Реакция** 24, **Воля** 26
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам.
Спасброски +2
Скорость 6, лазая 6
Единицы действия 1

Проклятое касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**

+16 против Стойкости; урон 1d6 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Кроме того, ламия восстанавливает количество хитов, равное причинённому урону.

Пожирающий рой (стандартное; поддержание малым; неограниченный)

Досягаемость 5; +16 против Стойкости; урон 3d6 + 4. Когда ламия поддерживает этот талант, пожирающий рой причиняет цели урон 3d6 + 4 (бросок атаки не требуется). Чтобы ламия могла поддерживать этот талант, надо чтобы цель находилась в пределах дальности таланта.

Успокаивающая вспышка (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 5; +16 против Воли; цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Ламия может изменить своё физическое тело, чтобы принять облик привлекательного гуманоида Среднего размера любой расы и пола (смотрите «смена облика» на странице 283).

Протискивающийся рой

Сменив облик, ламия может протискиваться через узкие проходы как если бы она была крошечным существом (смотрите «протискивание» на странице 291 *Книги игрока*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Магия +14, Обман +16, Проницательность +13
Сил 13 (+7) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 14 (+8)
Тел 18 (+10) **Инт** 17 (+9) **Хар** 21 (+11)

Тактика ламии

Ламия использует *смену облика* чтобы принять приятную внешность, надеясь заманить врагов в пределы действия *успокаивающей вспышки*. Она тратит единицу действия для использования этого таланта, после чего тут же использует *пожирающий рой* на ошеломлённом враге, находящемся в пределах досягаемости. Каждый раунд она малым действием поддерживает *пожирающий рой*, атакуя новую цель только если первая цель покинет пределы досягаемости. Ламия лечится *проклятым касанием* и использует *успокаивающую вспышку* как только та перезарядится.

Примеры сцен

Ламии часто порабощают слабых существ, чтобы те служили телохранителями или пушечным мясом.

Сцена 12 уровня (опыт 3 600)
✦ 1 ламия (элитный контроллер 12 уровня)
✦ 2 меззодемона (солдат 11 уровня)
✦ 4 циклопа стража (миньон 14 уровня)

DAVE ALLSOP (2)

LARVA MAGE
(ЛИЧИНОЧНЫЙ МАГ)

ИНОГДА, КОГДА УМИРАЕТ ЗЛОЙ СИЛЬНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ, его дух получает управление над массой червей и личинок, пожирающих его труп. Эта масса становится личиночным магом, продолжающим тёмные замыслы заклинателя или жаждущим мести тому, кто убил его.

Личиночный маг **Элитная артиллерия 21 уровня**
Средний природный магический зверь (нежить) Опыт 6 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 304; **Ранен** 152
КД 35; **Стойкость** 30, **Реакция** 33, **Воля** 27
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 излучение, 10 ближним и зональным атакам.
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Порочное касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+24 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 5.

Ужасающее видение (малое; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Страх**

Дальнобойный 10; +24 против Воли; цель не может атаковать личиночного мага до конца своего следующего хода и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Луч холодной смерти (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Холод**

Дальнобойный 20; +26 против КД; урон некротической энергией и холодом 2d8 + 8 или урон некротической энергией и холодом 4d8 + 8 если цель в раненом состоянии.

Пир червей (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Иллюзия**

Дальнобойный 5; цели кажется, что её плоть поедают черви; +26 против Воли; урон 4d10 + 8. Если этот урон не уменьшает хиты цели до 0 и ниже, то цель не получает урон, но становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

Иссушающее пламя (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Зональная вспышка 1 в пределах 20; +24 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 2d6 + 8.

Протискивающийся рой

Сменив облик, личиночный маг может протискиваться через узкие проходы как если бы он был крошечным существом (смотрите «протискивание» на странице 291 *Книги игрока*).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки История +23, Магия +23, Религия +23
Сил 14 (+12) **Лов** 16 (+13) **Мдр** 14 (+12)
Тел 20 (+15) **Инт** 26 (+18) **Хар** 15 (+12)

Тактика личиночного мага

Личиночный маг использует *ужасающее видение* для защиты от вражеских защитников и рукопашных атакующих, а сам использует *луч холодной смерти* и *иссушающее пламя* для уничтожения удалённых целей. Личиночный маг использует на раненых врагах *пир червей* и обычно тратит единицу действия для совершения второго действия движения, если ему потребуется отойти от врагов на расстояние.

Знание о личиночном маге

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию о личиночном маге:

Сл 25: Только самые злые заклинатели возвращаются к подобию жизни в виде личиночных магов. Если уничтожить личиночного мага, личинки и черви, входящие в него, теряют разум и становятся безвредными насекомыми.

Сл 30: Чрезвычайно сильные личиночные маги могут сохранять свои индивидуальные способности к магии и знать несколько талантов волшебника. Такие особи часто носят с собой старые книги заклинаний.

Сл 35: Древнее злое существо по имени Киусс создало первых личиночных магов для охраны тайного знания. Эти личиночные маги — самые сильные среди своего рода и они владеют огромным арсеналом заклинаний.

Примеры сцен

Личиночные маги часто заставляют других чудовищ служить им. Иногда они собираются небольшими группами для практикования чёрной магии и достижения каких-то общих целей.

Сцена 21 уровня (опыт 16 000)
✦ 1 личиночный маг (элитная артиллерия 21 уровня)
✦ 4 умертвия резни (громила 18 уровня)
✦ 1 призрак с мечом (соглядатай 17 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 21 175)
✦ 1 личиночный маг (элитная артиллерия 21 уровня)
✦ 3 предвестника гнили (громила 20 уровня)
✦ 5 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 25 100)
✦ 2 личиночных мага (элитная артиллерия 21 уровня)
✦ 2 камнеогненных громилы (солдат 18 уровня)
✦ 8 гримлоков последователей (миньон 22 уровня)

LICH (ЛИЧ)

ЛИЧ — ЭТО НЕЖИТЬ, СОЗДАННАЯ ДРЕВНИМ ритуалом и владеющая магией. Волшебники и другие заклинатели, владеющие волшебством, выбравшие этот путь к бессмертию, избегают смерти, став нежитью, но долгое существование в таком виде часто сводит их с ума.

Личи — хладнокровные, вредные существа, жаждущие всё большей и большей мощи, забытого знания и ужасных секретов магии.

«Лич» — это шаблон чудовищ, который можно применять к мастерским персонажам. Смотрите правила по созданию новых личей с помощью шаблона в Руководстве Мастера.

Лич (человек волшебник) **Элитный контроллер 14 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 000

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; тёмное зрение
Некротическая аура (Некротическая энергия) аура 5; любое живое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон некротической энергией 5.
Хиты 218; **Ранен** 109
Регенерация 10 (если лич получает урон излучением, то в следующий ход регенерация не будет действовать)
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 28, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Теневой луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; +18 против Реакции; урон некротической энергией 2d8 + 6.

Хладное пламя (стандартное; поддержание малым; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Зона**, **Некротическая энергия**, **Холод**

Зональная вспышка 2 в пределах 20; +18 против Стойкости; урон некротической энергией и холодом 3d8 + 6. Вспышка создаёт зону, существующую до конца следующего хода лича. Зона считается труднопроходимой местностью. Любое существо, начинающее ход в пределах зоны, получает урон некротической энергией и холодом 10. Лич может поддержать или распустить зону малым действием.

Неразрушимый

Когда хиты лича опускаются ниже 1, его тело и снаряжение рассыпаются в пыль, но не уничтожаются. Он вновь появляется (вместе со снаряжением) через 1d10 дней в пределах 1 клетки от своего филактерия, если только филактерий не нашли и не уничтожили.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Лич тратит исцеление и восстанавливает 54 хита. Лич получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки История +18, Магия +18, Проницательность +13
Сил 11 (+7) **Лов** 12 (+8) **Мдр** 13 (+8)
Тел 14 (+9) **Инт** 22 (+13) **Хар** 18 (+11)

Тактика лича человека

Пока филактерия лича находится в безопасном месте, он не беспокоится о своём благополучии. Он как можно чаще использует *хладное пламя* и тратит единицу действия для использования второго дыхания когда станет раненым.

Лич (эладрин волшебник) **Элитный контроллер 24 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 12 100

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Некротическая аура (Некротическая энергия) аура 5; любое живое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон некротической энергией 5.
Хиты 362; **Ранен** 181
Регенерация 10 (если лич получает урон излучением, то в следующий ход регенерация не будет действовать)
КД 38; **Стойкость** 33, **Реакция** 38, **Воля** 38
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Теневой луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; +28 против Реакции; урон некротической энергией 3d8 + 7.

Некротический шар (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; +28 против Стойкости; урон некротической энергией 3d8 + 7 и цель становится ошеломлённой до конца следующего хода лича.

Выброс энтропии (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Зональная вспышка 2 в пределах 20; +28 против Реакции; урон некротической энергией 6d6 + 7.

Неразрушимый

Когда хиты лича опускаются ниже 1, его тело и снаряжение рассыпаются в пыль, но не уничтожаются. Он вновь появляется (вместе со снаряжением) через 1d10 дней в пределах 1 клетки от своего филактерия, если только филактерий не нашли и не уничтожили.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Лич тратит исцеление и восстанавливает 90 хитов. Лич получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки История +24, Магия +24, Проницательность +19
Сил 12 (+13) **Лов** 15 (+14) **Мдр** 15 (+14)
Тел 18 (+16) **Инт** 25 (+19) **Хар** 21 (+17)

Тактика лича эладрина

Этот лич как можно чаще использует *выброс энтропии* и некротический шар. Став раненым, он тратит единицу действия для использования второго дыхания.

СЛЕД ЛИЧА

След лича — это магические останки уничтоженного лича. Его хрупкое скелетообразное тело оставляет за собой клочки тьмы и кажется скользящим над землёй. В отличие от личей, у следа лича нет филактерии. Они не очень прочны и разваливаются в пыль от любого урона.

След лича **Миньон 26 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 2 250

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Некротическая аура (Некротическая энергия) аура 2; любое живое существо, входящее в ауру или начинающее в ней ход, получает урон некротической энергией 5.
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 40; **Стойкость** 36, **Реакция** 40, **Воля** 38
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия
Скорость 6

Касание смерти (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+30 против КД; урон некротической энергией 10 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Теневой луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; +30 против Реакции; урон некротической энергией 10 или урон некротической энергией 15, если цель использует магические таланты (например, это волшебник).

✠ Шар уничтожения (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Два, три или четыре следа лича, действующие на одной инициативе, могут использовать стандартные действия для создания одного шара чёрного пламени, взрывающегося при столкновении. Совершите один бросок атаки: Зональная вспышка 5 в пределах 10 клеток от одного из следов лича; +30 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 5 за каждого следа лича, совершившего атаку и продолжительный урон некротической энергией и огнём 5 за каждого следа лича, совершившего атаку (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +24
Сил 11 (+13) **Лов** 12 (+14) **Мдр** 13 (+14)
Тел 14 (+15) **Инт** 22 (+19) **Хар** 18 (+17)

Тактика следа лича

Все следы лича совместными усилиями как можно раньше стараются создать *шар уничтожения*, после чего осыпают врагов *теневыми лучами*. Касание смерти они используют только если рукопашный бой им навязан.

Знание о личе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию о личах:

Сл 20: Смертные становятся личами, совершая злой и страшный ритуал. Во время этого ритуала смертный умирает, но тут же становится нежитью. Большинство личей это волшебники и колдуны, но иногда на этот путь встают и мультиклассировавшиеся жрецы.

Сл 25: Жизненная сила лича связана с магическим филактерием, который обычно выглядит как металлическая коробка размером с кулак, в которой хранятся полоски пергамента с магическими письменами. Если лича уничтожить, его дух возвращается в филактерий. Если филактерий не уничтожить, то возле него через 1d10 дней восстановится тело лича. Большинство личей хранит филактерии в тайных (и охраняемых) убежищах, иногда даже находящихся на других планах.

Уничтожение лича и его филактерия не гарантирует уничтожения навсегда. Такие влиятельные создания, связанные с нежитью, как Оркус и Векна могут воскресить уничтоженного лича, сделав его следом лича.

Сл 30: Некоторые ужасные злодеи в истории мира были личами, включая Ацерерака (хозяина Гробниц Ужасов) и самого бога Векну. Все личи почитают Оркуса, и поговаривают, что Оркус может мгновенно уничтожить филактерий любого неугодного лича.

Примеры сцен

Личи часто командуют армиями демонов и дьяволов.

Сцена 25 уровня (опыт 35 400)
- ✦ 1 лич (элитный контроллер 24 уровня)
- ✦ 2 больших огненных черепа (артиллерия 24 уровня)
- ✦ 2 пожирателя душешипа (элитный солдат 20 уровня)

Сцена 26 уровня (опыт 49 500)
- ✦ 6 следов лича (миньон 26 уровня)
- ✦ Дорезэйн, Король Упырей (элитный налётчик 27 уровня)
- ✦ 2 ужасных призрака (соглядатай 25 уровня)

Превращение в лича

Вы взываете к Оркусу, Демоническому Повелителю Нежити, умоляя его превратить ваше тело в голый костяк, дать вам бессмертие и заключить жизненные силы в особом вместилище, называемом филактерием.

Уровень: 14 (заклинатель должен быть гуманоидом)
Категория: Создание
Время: 1 час; смотрите текст
Продолжительность: Постоянная; смотрите текст
Стоимость компонентов: 100 000 зм
Рыночная цена: 250 000 зм
Ключевой навык: Магия или Религия

По окончанию ритуала вы умираете, превращаясь в лича и получая шаблон лича (*Руководство Мастера, страница 178*).

Частью превращения в лича является создание филактерия, магического вместилища, хранящего ваши жизненные силы. Когда ваши хиты опускаются ниже 1, вы и всё ваше снаряжение рассыпаетесь в пыль. Если ваш филактерий не найдут и не уничтожат, вы появитесь в соседней с филактерием клетке через 1d10 дней.

Вы должны создать филактерий до начала ритуала. Филактерий, который создаётся 10 дней, обычно выглядит как закрытая металлическая коробка, хранящая полоски пергамента, на которых вашей кровью написаны магические тексты. Длина ребра такой коробки составляет 15 сантиметров, у неё 40 хитов и сопротивляемость 20 ко всем видам урона. Другими видами филактериев могут быть кольца и амулеты, которые так же устойчивы к повреждениям как и коробки.

Если филактерий уничтожен, вы можете создать новый; процесс занимает 10 дней и обходится в 50 000 зм.

CHRIS STEVENS & J IM ZUBKAVICH

LIZARDFOLK
(ЛЮДОЯЩЕР)

ЛЮДОЯЩЕРЫ ОБИТАЮТ В БОЛОТАХ И ТОПЯХ, питаясь дарами природы и захватывая или убивая чужаков, проходящих по их территории. Некоторые особо жестокие и дикие людоящеры ловят и пожирают других гуманоидов, отчаянно совершая набеги на земли близживущих гуманоидов и захватывая жертв для своих пиршеств.

Людоящеры отлично плавают и они часто находятся в воде, гоняясь за добычей или избегая преследований. Они без проблем могут задерживать дыхание на 10 минут.

Существует несколько разновидностей людоящеров, включая зеленошкурых (их больше всего) и черношкурых. Черношкурые — это тупые неповоротливые громилы, часто обитающие в тех же болотах что и их меньшие родственники. Племя черношкурых может враждовать с зеленошкурыми, но гораздо чаще они сотрудничают или даже живут одной общей деревней.

Черношкурые редко становятся предводителями смешанных племён, потому что для этого они слишком тугодумны, но они часто входят в отряды налётчиков, играя роль телохранителей вождей и болотных мистиков.

Знание о людоящере

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Людоящерам нравится влажный климат. Они обитают в болотах и джунглях тёплого и умеренного климата, или (реже) в затопленных системах пещер.

Иногда людоящеры торгуют с гуманоидами, которым доверяют (обычно это полурослики), обмениваясь готовыми товарами. Однако племена, охотящиеся на гуманоидов, обычно никакой торговлей не занимаются.

Сл 20: Людоящеры вылупляются из яиц и быстро растут; к 2 годам они становятся полностью взрослыми. У племени есть общинный инкубатор, в котором хранятся все яйца племени. Молодых людоящеров растит всё племя, родительских отношений у них нет.

У людоящеров патриархальное общество, в котором самые сильные представители становятся вождями. Шаманы и мистики дают вождям советы.

Сл 25: Людоящеры не поклоняются богам, но в больших племенах часто выбирают одну особь, получающую статус живого бога. Он становится королём племени. Обычно король обладает невиданной силой, яростью и умом, и он может быть искажён влиянием предтеч или демонов. Часто такую роль захватывают влиятельные рептилии, такие как драконы.

Примеры сцен

Замкнутые и яростные людоящеры редко объединяются с другими гуманоидами. Однако они часто приручают таких рептилий как чудища, крокодилы и дрейки, и могут прислуживать таким исполинским монстрам как драконы.

Сцена 4 уровня (опыт 900)
- ✦ 2 зеленошкурых охотника (налётчик 4 уровня)
- ✦ 2 крокодила тискохвата (солдат 4 уровня)
- ✦ 1 стебельный ужас (контроллер 5 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 300)
- ✦ 1 зеленошкурый болотный мистик (контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 черношкурых здоровяка (громила 6 уровня)
- ✦ 1 зеленошкурый стрелок (соглядатай 5 уровня)
- ✦ 2 зеленошкурых охотника (налётчик 4 уровня)

Зеленошкурый охотник **Налётчик 4 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 54; **Ранен** 27
КД 17; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 13
Скорость 6 (хождение по болоту)

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d8 + 3.

Обходящая атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Людоящер совершает шаг и рукопашную стандартную атаку.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +10, Природа +8
Сил 17 (+5) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 14 (+4) **Инт** 8 (+1) **Хар** 8 (+1)

Снаряжение копьё, лёгкий щит

Тактика зеленошкурого охотника

Зеленошкурые охотники любят ставить ловушки и организовывать засады. В бою они используют *обходящую атаку* для окружения врага.

Зеленошкурый стрелок **Соглядатай 5 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 50; **Ранен** 25
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 17, **Воля** 14
Скорость 6 (хождение по болоту)

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d6 + 1.

Духовая трубка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Зарядка духовой трубки — малое действие; Дальнобойный 6/12; +10 против КД; урон 1 и зеленошкурый стрелок совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +8 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Снайпер

Скрывшийся людоящер стрелок, промахнувшийся дальнобойной атакой, остаётся скрытым.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +8, Скрытность +11
Сил 13 (+3) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 15 (+4)
Тел 14 (+4) **Инт** 8 (+1) **Хар** 8 (+1)

Снаряжение дубинка, духовая трубка и 20 отравленных дротиков

Тактика зеленошкурого стрелка

Зеленошкурые стрелки скрываются в подлеске, *стреляя* из духовых трубок и используя Скрытность и талант *снайпер* для того чтобы оставаться незамеченными.

Зеленошкурый болотный мистик **Контроллер (лидер) 6 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 250

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +7
Болотное благословение (Исцеление) аура 5; союзники, начинающие ход в ауре, восстанавливают 3 хита.
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 19; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 19
Скорость 6 (хождение по болоту)

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+7 против КД; урон 1d8 + 2.

Болотная хватка (стандартное; на сцену) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). До конца сцены зона становится болотной труднопроходимой местностью.

Болотное облако (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Зональная вспышка 2 в пределах 10; +9 против Стойкости; урон ядом 2d8 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода болотного мистика.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +10, Природа +12
Сил 15 (+5) **Лов** 13 (+4) **Мдр** 19 (+7)
Тел 14 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 12 (+4)

Снаряжение копьё, костяной нагрудник

Тактика зеленошкурого болотного мистика

Обычно болотный мистик начинает сражение с *болотной хватки*, чтобы обездвижить врагов и создать труднопроходимую местность, не мешающую его союзникам. Он держится недалеко от союзников, чтобы они извлекали пользу из его ауры *болотное благословение*, атакуя копьём и как можно чаще используя *болотное облако*.

Черношкурый здоровяк **Громила 6 уровня**
Большой природный гуманоид (рептилия) Опыт 250

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 86; **Ранен** 43
КД 18; **Стойкость** 19, **Реакция** 16, **Воля** 14
Скорость 8 (хождение по болоту)

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +9 против КД; урон 1d10 + 6 и цель толкается на 1 клетку.

Удар хвостом (стандартное; неограниченный)

+7 против Реакции; урон 1d8 + 6 и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +14
Сил 22 (+9) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 12 (+4)
Тел 16 (+6) **Инт** 5 (+0) **Хар** 6 (+1)

Снаряжение палица

Тактика черношкурого здоровяка

Этот людоящер крушит врагов палицей и при возможности толкает их под мечи своих союзников. Он использует *удар хвостом* для совершения провоцированных атак.

STEVE PRESCOTT

LYCANTHROPE
(ОБОРОТЕНЬ)

ОБОРОТНИ — ЭТО ЗВЕРИ, СПОСОБНЫЕ МЕНЯТЬ облик и охотящиеся на других живых существ. Они часто принимают облик диких животных, охотясь в стаях с другими животными своего вида. Проникая в поселения цивилизованных гуманоидов, они принимают облик гуманоидов, смешиваясь с местным населением.

Оборотни собираются клановыми общинами в далёких скрытых местах, или тайно живут среди представителей других рас. Оборотни могут охотиться когда пожелают, но они наиболее активны по ночам в полнолуние.

Внешне оборотни напоминают человека или другое гуманоидное существо. Они стоят прямо, но имеют голову хищного животного, такого как крыса или волк.

Оборотень может принимать облик определённого гуманоида, обычно человека с тонкими чертами, выдающими истинную природу этого существа (например, длинные волосы, длинные ногти или острые зубы). Оборотень принимает облик гуманоида только если ему нужно выдать себя за кого-то неопасного.

В облике животного оборотень напоминает очень сильную разновидность обычного животного, хотя в его глазах горит сверхъестественный разум. Обычно оборотни принимают животный облик когда охотятся и иногда если им нужно убежать.

Знание об оборотне

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об оборотнях:

Сл 15: Лакантропия передаётся по наследству, и оборотни, сходясь с особями своего вида, порождают новых оборотней. Некоторые оборотни также могут спариваться с гуманоидами соответствующего размера, иногда создавая других оборотней. Однако кровь в этом случае не будет чистой, и многие дети остаются обычными или наоборот, становятся шифтерами.

Примеры сцен

Оборотни смешиваются с другими гуманоидами. Они также создают стаи с другими оборотнями. С оборотнями хорошо уживаются фейские существа и шифтеры.

Сцена 4 уровня (опыт 886)
- ✦ 2 оборотня крысы (налётчик 3 уровня)
- ✦ 4 жутких крысы (громила 1 уровня)
- ✦ 6 людей простолюдинов (миньон 2 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 200)
- ✦ 4 оборотня волка (громила 8 уровня)
- ✦ 4 жутких волка (налётчик 5 уровня)

Оборотень крыса **Налётчик 3 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 150

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 48; **Ранен** 24
Регенерация 5 (если оборотень крыса получает урон от серебряного оружия, то в следующий ход его регенерация не будет действовать)
КД 17; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 13
Иммунитет грязная лихорадка (смотрите ниже)
Скорость 6, лазая 4 (не в человеческом облике)

⚓ **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d6 + 4.

⚓ **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

+8 против КД; урон 1d4 + 2, цель получает продолжительный урон 2 (спасение оканчивает) и заражается грязной лихорадкой (смотрите ниже).

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Оборотень крыса может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик жуткой крысы или уникального человека (смотрите «смена облика» на странице 283). В человеческом облике он теряет атаку укусом.

Боевое превосходство

Оборотень крыса причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Воровство +10, Знание Улиц +6, Обман +6, Скрытность +10
Сил 10 (+1) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 12 (+2)
Тел 16 (+4) **Инт** 10 (+1) **Хар** 11 (+1)

Снаряжение плащ, короткий меч

Тактика оборотня крысы

Обычно оборотни крысы принимают облик жуткой крысы и ждут в засаде, надеясь захватить врагов врасплох и получить боевое превосходство. Они используют *смену облика* чтобы принять природный гибридный облик и окружить врагов. Они предпочитают атаковать короткими мечами, прибегая к укусам только если лишатся оружия.

Грязная лихорадка **Болезнь 3 уровня** **Выносливость улучшение Сл 16, поддержание Сл 11, ухудшение Сл 10 и ниже**

Цель выздоравливает. ◀ **Первичный эффект:** Цель теряет 1 исцеление. ◀▶ Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. ▶ **Конечное состояние:** Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. Цель теряет все исцеления и не может восстанавливать хиты.

CHRIS STEVENS & J IM ZUBKAVICH

Оборотень волк **Громила 8 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 350

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение
Хиты 108; **Ранен** 54
Регенерация 5 (если оборотень волк получает урон от серебряного оружия, то в следующий ход его регенерация не будет действовать)
КД 20; **Стойкость** 20, **Реакция** 19, **Воля** 18
Иммунитет лунное бешенство (смотрите ниже)
Скорость 6 (8 в форме волка)

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 2d4 + 4; смотрите также *кровавая ярость*.

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

+12 против КД; урон 1d6 + 4, цель получает продолжительный урон 5 (спасение оканчивает) и заражается лунным бешенством (смотрите ниже); смотрите также *кровавая ярость*.

Кровавая ярость

Рукопашные атаки оборотня волка причиняют раненым целям дополнительно 4 единицы урона.

Смена облика (малое; неограниченный) ✦ **Превращение**

Оборотень волк может изменять своё физическое тело, чтобы принять облик серого волка или уникального человека (смотрите «смена облика» на странице 283). В человеческом облике он теряет атаку укусом, а в облике волка не может совершать атаки палицей.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +9, Обман +9, Природа +11, Проницательность +11

Сил 19 (+8)	**Лов** 16 (+7)	**Мдр** 14 (+6)
Тел 18 (+8)	**Инт** 10 (+4)	**Хар** 11 (+4)

Снаряжение кожаный доспех, палица

Тактика оборотня волка

Эти оборотни пытаются изолировать жертву от её союзников. Став ранеными, они обычно убегают, чтобы залечить раны. В дикой местности оборотни волки предпочитают собираться стаями. При нападении такой стаи половина будет находиться в гибридном облике (с палицами), а вторая половина будет в облике волков.

Лунное бешенство **Болезнь 8 уровня** **Выносливость улучшение Сл 19, поддержание Сл 14, ухудшение Сл 13 и ниже**

Цель выздоравливает.

Первичный эффект: Цель получает штраф -2 к Воле.

В раненом состоянии цель должна в конце каждого хода совершать спасбросок. После провала спасброска в следующем ходу жертва совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранной цели, находящейся в пределах 5 клеток от него. Если в пределах 5 клеток нет целей, жертва ничего не делает, а просто идёт в случайным образом выбранном направлении.

Конечное состояние: Цель нападает на ближайшее существо, находящееся в пределах линии обзора. Если она не видит других существ, то ничего не делает, а просто идёт в случайным образом выбранном направлении.

CHRIS STEVENS & SAEJ IN OH

MAGMA BEAST
(МАГМОВЫЙ ЗВЕРЬ)

МАГМОВЫЕ ЗВЕРИ — ЭТО ОГНЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТАЛИ из глубин Стихийного Хаоса. Иногда они проникают в мир природы через трещины в планах или места с повышенной вулканической деятельностью.

Магмовые звери могут питаться разнообразными рудами и слабыми стихийными существами, но предпочитают охотиться на органических существ, обожая вкус горелой плоти.

Знание о магмовом звере

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Магмовые звери — это стихийные создания, происходящие из Стихийного Хаоса. Многие из них теперь живут в мире природы, населяя Подземье и районы с вулканами.

Сл 20: Магмовые громилы и магмовые метатели умнее остальных магмовых зверей и их можно прикармливать. Они служат всем, кто пообещает вкусную пищу и иногда они заставляют меньших магмовых зверей сражаться с ними бок о бок.

Сл 25: Обычно магмовые звери, убившие гуманоида, пожирают его целиком, вместе со снаряжением. Магмовые звери переваривают даже сталь доспехов и оружия, было бы время.

Магмовый коготь

Это существо выглядит как вулканический камень, пока не настанет удобный для атаки момент. После этого оно устремляется к жертве и обездвиживает её, выплюнув липкую лаву к ногам жертвы. После этого оно убивает и сжигает захваченную жертву.

Магмовый коготь **Громила 4 уровня**
Средний стихийный магический зверь (земля, огонь) Опыт 175

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +7
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 16; **Стойкость** 16, **Реакция** 14, **Воля** 13
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 10 огонь; **Уязвимость** холод (магмовый коготь, получивший урон холодом, становится замедленным до конца своего следующего хода)
Скорость 4 (8 при атаке в броске)

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+7 против КД; урон 1d6 + 4 плюс урон огнём 1d6.

Плевок лавой (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+5 против Реакции; цель получает продолжительный урон огнём 5 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Навыки Выносливость +9, Скрытность +8
Сил 18 (+6) **Лов** 12 (+3) **Мдр** 11 (+2)
Тел 14 (+4) **Инт** 2 (-2) **Хар** 6 (+0)

Тактика магмового когтя

Магмовый коготь использует природную скрытность для маскировки под вулканический камень, пока цель не подойдёт на такое расстояние, что магмовый коготь сможет атаковать в броске. После этого магмовый коготь *плюёт лавой* и ловит врага в остывающей лаве, а сам атакует когтями.

Магмовый метатель

Этот элементаль мечет во врагов шары магмы, и только после этого подходит, чтобы полакомиться обугленной плотью.

Магмовый метатель **Артиллерия 4 уровня**
Средний стихийный гуманоид (земля, огонь) Опыт 175

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 41; **Ранен** 20
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 17, **Воля** 13
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 10 огонь; **Уязвимость** холод (магмовый метатель, получивший урон холодом, становится замедленным до конца своего следующего хода)
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d6 + 4.

Шар магмы (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 15; +7 против Реакции; урон огнём 1d6 + 6. *Промах:* Соседние с цель существа получают урон огнём 1d6.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Навыки Выносливость +7
Сил 18 (+6) **Лов** 22 (+8) **Мдр** 14 (+4)
Тел 11 (+2) **Инт** 5 (-1) **Хар** 8 (+1)

Тактика магмового метателя

Магмовый метатель отрыгивает магму в одну из своих рук и мечет её во врага. Он старается убивать врагов с расстояния. Если враг сам подходит, то магмовый метатель отказывается от дистанционного боя и начинает бить руками.

Магмовый ходок

Магмовые ходки — безжалостные хищники, способные преследовать жертву многие километры, просто выматывая жертву.

Магмовый ходок **Налётчик 10 уровня**
Большой стихийный магический зверь (земля, огонь) Опыт 500

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +7
Невыносимая жара (Огонь) аура 2; враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон огнём 5.
Хиты 105; **Ранен** 52
КД 24; **Стойкость** 20, **Реакция** 22, **Воля** 19
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 10 огонь; **Уязвимость** холод (магмовый ходок, получивший урон холодом, становится замедленным до конца своего следующего хода
Скорость 6, лазая 6

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 1d6 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мечущееся пламя (свободное, когда магмовый ходок попадает атакой укусом; перезарядка ⚀⚁⚂⚃)

Магмовый ходок может совершить атаку в броске по другой цели в пределах 6 клеток и совершить ещё одну атаку укусом.

Обжигающая подвижность ✦ **Огонь**

Любое существо, совершающее провоцированную атаку по магмовому ходоку, получает продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный
Навыки Выносливость +13
Сил 16 (+8) **Лов** 21 (+10) **Мдр** 14 (+7)
Тел 17 (+8) **Инт** 2 (+1) **Хар** 10 (+5)

Тактика магмового ходока

Магмовые ходоки мечутся от врага к врагу, провоцируя атаки (талант *обжигающая подвижность* делает это опасным). Они пытаются поджечь как можно больше целей, кусая разных врагов и как можно чаще используя *мечущееся пламя*.

Магмовый громила

Магмовые громилы — это элементали со скверных характером, которых другим сильным стихийным чудовищам легко получить в услужение обманом или запугиванием. По одиночке это падальщики, бродящие по Стихийному Хаосу или жарким местечкам мира природы.

Магмовый громила	**Громила 13 уровня**
Большой стихийный гуманоид (земля, огонь)	Опыт 800
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7 **Хиты** 156; **Ранен** 78 **КД** 25; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 21 **Иммунитет** окаменение; **Сопротивляемость** 20 огонь; **Уязвимость** холод (магмовый громила, получивший урон холодом, становится замедленным до конца своего следующего хода) **Скорость** 4	
⚓ **Удар** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**	
Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d8 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Первичный **Навыки** Выносливость +14 **Сил** 22 (+12) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 13 (+7) **Тел** 16 (+9) **Инт** 5 (+3) **Хар** 8 (+5)	

Тактика магмового громилы

Магмовые громилы используют удар для уничтожения всего на своём пути. Обычно они ударяют того врага, который ударил их в предыдущем раунде.

Примеры сцен

Могут встречаться смешанные группы магмовых зверей, и любые их представители могут сражаться совместно с такими огненными чудовищами как саламандры, огненные архоны и даже огненные великаны.

Сцена 5 уровня (опыт 1 100)

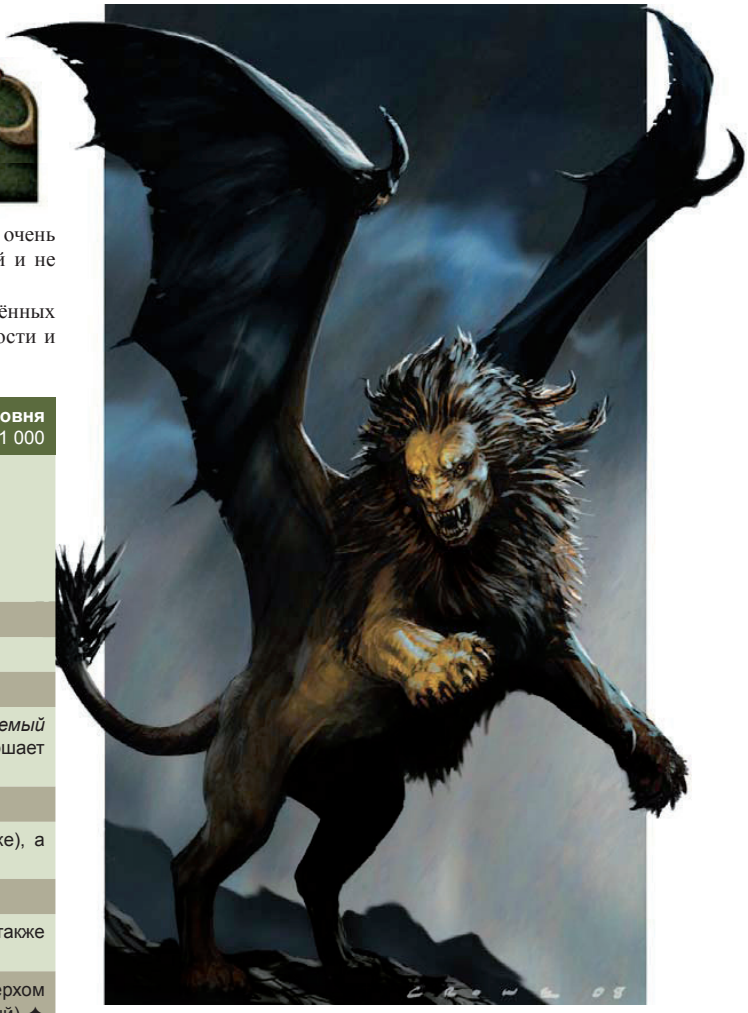
- ✦ 2 магмовых когтя (громила 4 уровня)
- ✦ 2 магмовых метателя (артиллерия 4 уровня)
- ✦ 2 огненных летучих мыши (налётчик 5 уровня)

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)

- ✦ 3 магмовых громилы (громила 13 уровня)
- ✦ 1 бехолдер око пламени (элитная артиллерия 13 уровня)

RON SPEARS

MANTICORE
(МАНТИКОРА)



МАНТИКОРА МЕЧЕТ ИЗ ХВОСТА ЖЕЛЕЗНЫЕ шипы. Это очень недоброжелательные существа, они нападают без провокаций и не ведут переговоров с жертвами.

Мантикоры часто устраивают логова в пещерах или на защищённых выступах горных вершин. Они охотятся, засев на возвышенности и выискивая жертв.

Мантикора	**Элитный налётчик 10 уровня**
Большой природный магический зверь (скакун)	Опыт 1 000
Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13 **Хиты** 210; **Ранен** 105 **КД** 26; **Стойкость** 24, **Реакция** 24, **Воля** 22 **Спасброски** +2 **Скорость** 6, летая 8, дальний перелёт 10 **Единицы действия** 1	
Коготь (стандартное; неограниченный)	
+15 против КД; урон 2d6 + 5.	
Шип (стандартное; неограниченный)	
Дальнобойный 10; +15 против КД (смотрите также *направляемый стрелок*); урон 1d8 + 5. *Попадание или промах:* Мантикора совершает шаг на 3 клетки после совершения атаки.	
Ярость мантикоры (стандартное; неограниченный)	
Мантикора совершает атаку когтём и шипом (в любом порядке), а между этими двумя атаками может совершить шаг на 1 клетку.	
Град шипов (стандартное; перезарядка ⚀ ⚁ ⚂ ⚃)	
Зональная вспышка 1 в пределах 10; +15 против КД (смотрите также *направляемый стрелок*); урон 1d8 + 5.	
Направляемый стрелок (когда на мантикоре сидит верхом дружественный всадник как минимум 10 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**	
Мантикора с всадником получает бонус +2 к броскам атаки *шипом* и *градом шипов*.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий **Навыки** Скрытность +15 **Сил** 21 (+10) **Лов** 20 (+10) **Мдр** 17 (+8) **Тел** 17 (+8) **Инт** 4 (+2) **Хар** 12 (+6)	

Тактика мантикоры

Мантикоры начинают сражение с воздуха. Они пролетают над головой и осыпают врагов *градом шипов*, после чего приземляются и добивают *яростью мантикоры*. Встретив опасного врага на земле, мантикора обычно поднимается в воздух и снова осыпает его *градом шипов*, как только тот будет перезаряжаться.

Знание о мантикоре

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Мантикоры — свирепые хищники, которым нравится пожирать разумных созданий, особенно дварфов и людей. Они с высокой точностью могут метать шипы из хвоста.

Сл 20: У мантикор в пасти три ряда зубов, которые при жизни растут, не останавливаясь. По старым зубам и железным шипам, оставленным на теле убитых жертв, можно легко понять, что здесь замешана мантикора.

Пусть мантикоры и тупы, но они понимают Общий язык и могут произносить несколько слов и фраз. Они очень нетерпеливы и склонны нападать на тех, кто хочет лишь поговорить.

Примеры сцен

Мантикоры охотятся небольшими прайдами из 2—3 особей, а иногда и поодиночке. Это грубые, жестокие существа, контроль над которыми может захватить лишь такой владыка, которого мантикоры не смогут съесть. Гоблины и другие разумные чудовища часто на время подкупают мантикор пищей или сокровищами. Однако мантикоры жадны и вероломны, так что такие союзы длятся очень недолго.

Сцена 11 уровня (опыт 3 000)
- ✦ 1 мантикора (элитный налётчик 10 уровня)
- ✦ 1 галеб дур камнезов (контроллер 11 уровня)
- ✦ 4 огра дикаря (громила 8 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 200)
- ✦ 2 мантикоры (элитный налётчик 10 уровня)
- ✦ 2 холмовых великана (громила 13 уровня)
- ✦ 4 огра головореза (миньон 11 уровня)

STEPHEN CROWE

MARUT (МАРУТ)

МАРУТЫ — ЭТО ЗАГАДОЧНЫЕ НАЁМНИКИ, СТРАНСТВУЮЩИЕ по Астральному Морю и иногда заходящие в мир природы и другие планы.

Марут мастер клинков **Солдат 21 уровня**
Средний бессмертный гуманоид Опыт 3 200

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +22; истинное зрение 10
Хиты 201; **Ранен** 100
Регенерация 20
КД 37; **Стойкость** 37, **Реакция** 32, **Воля** 33
Иммунитет сон; **Сопротивляемость** 10 звук
Скорость 8, летая 4 (парение), телепортация 4

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Оружие**

+27 против КД; урон 1d10 + 11 плюс урон звуком 1d6, цель толкается на 1 клетку и становится помеченной до конца следующего хода марута мастера клинков.

Двойная атака (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Звук**, **Оружие**

Марут мастер клинков совершает две атаки двуручным мечом.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный
Навыки Выносливость +22, Запугивание +17
Сил 32 (+21) **Лов** 23 (+16) **Мдр** 25 (+17)
Тел 25 (+17) **Инт** 14 (+12) **Хар** 15 (+12)

Снаряжение двуручный меч

Тактика марута мастера клинков

Основная цель мастеров клинков состоит в создании и удерживании линии фронта, защищая слабых союзников. Они как можно чаще используют *двойную атаку*.

Марут гармонии **Элитный контроллер 22 уровня**
Большой бессмертный гуманоид Опыт 8 300

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +23; истинное зрение 10
Хиты 418; **Ранен** 209
Регенерация 20
КД 38; **Стойкость** 39, **Реакция** 33, **Воля** 36
Иммунитет сон; **Сопротивляемость** 10 звук
Спасброски +2
Скорость 8, летая 4 (парение), телепортация 4
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**

Досягаемость 2; +26 против КД; урон 2d6 + 10 плюс урон звуком 1d6.

Изречение (малое; неограниченный) ✦ **Звук**

Дальнобойный 10; +24 против Стойкости; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Оковы судьбы (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Зональная вспышка 5 в пределах 20; врагов в области ударяют дуги сверкающей психической энергии; +22 против Воли; урон психической энергией 3d6 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Громовой эдикт (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +24 против Стойкости; урон звуком 3d6 + 8 и цель толкается на 4 клетки. *Промах:* Половина урона и цель не толкается.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный
Навыки Выносливость +23, Запугивание +24
Сил 30 (+21) **Лов** 13 (+12) **Мдр** 25 (+18)
Тел 25 (+18) **Инт** 22 (+17) **Хар** 26 (+19)

Тактика марута гармонии

Марут гармонии использует *изречение* для обездвиживания сильного врага. После этого они активируют *оковы судьбы* так, чтобы захватить как можно больше врагов за раз. Марут использует *громовой эдикт* для отталкивания сразу нескольких врагов.

Знание о маруте

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Никто не знает, какую цель преследуют маруты, но ценой услуги марута всегда служит эквивалентная услуга; таким образом похоже, что маруты налаживают связи. Маруты хранят записи своих устных договоров в крепостях Астрального Моря.

Примеры сцен

Маруты сотрудничают со всеми существами, согласными на поставленные условия и готовыми соблюдать договор.

Сцена 23 уровня (опыт 25 250)
- ✦ 1 марут гармонии (элитный контроллер 22 уровня)
- ✦ 2 марута мастера клинков (солдат 21 уровня)
- ✦ 1 военный дьявол (громила 22 уровня)
- ✦ 8 легионных дьяволов легионеров (миньон 21 уровня)

FRANZ VOHWINKEL

MEDUSA (МЕДУЗА)

МЕДУЗЫ — ЭТО ЧЕШУЙЧАТЫЕ МОНСТРЫ С ОПАСНЫМ взглядом. Их самки используют взгляд для превращения врагов в камень, и их логова наполнены очень правдоподобными скульптурами. Самцы медуз используют взгляд для отравления тел и сознаний врагов, после чего рубят их на кусочки, и их логова расписаны кровью жертв.

Медуза лучница (самка) **Элитный контроллер 10 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 212; **Ранен** 106
КД 26; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 25
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 10 яд
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1

Змеиные волосы (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+15 против КД; урон 1d6 + 5 и цель получает продолжительный урон ядом 10 и штраф -2 к Стойкости (спасение оканчивает и то и другое).

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Дальнобойный 20/40; +15 против КД; урон 1d10 + 5 и медуза лучница совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 10 и штраф -2 к Стойкости (спасение оканчивает и то и другое).

Окаменяющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**

Ближняя волна 5; слепые существа обладают иммунитетом; +14 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +16, Обман +16, Переговоры +16, Скрытность +15
Сил 16 (+8) **Лов** 21 (+10) **Мдр** 17 (+8)
Тел 18 (+9) **Инт** 12 (+6) **Хар** 22 (+11)

Снаряжение плащ с капюшоном, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика медузы лучницы

Медуза лучница стреляет из лука с безопасного расстояния, надеясь, что отравленные стрелы уменьшат Стойкость врагов и сделает их уязвимыми для *окаменяющего взгляда*. Это существо не боится вступать в рукопашный бой, используя поочерёдно *змеиные волосы* и *окаменяющий взгляд*.

Медуза воин (самец) **Элитный солдат 13 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 272; **Ранен** 136
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 27
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 20 яд
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+20 против КД; урон 1d8 + 8 и медуза воин совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +18 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Дальнобойный 20/40; +17 против КД; урон 1d10 + 5 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Медуза воин совершает две атаки длинным мечом, причиняя при попадании изумлённой цели дополнительно 2d8 единиц урона.

Ядовитый взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Психическая энергия**, **Яд**

Ближняя волна 5; Слепые существа обладают иммунитетом; +19 против Воли; урон психической энергией и ядом 3d6 + 6, цель становится изумлённой и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +17, Обман +17, Скрытность +15
Сил 26 (+14) **Лов** 20 (+11) **Мдр** 20 (+11)
Тел 24 (+13) **Инт** 16 (+9) **Хар** 22 (+12)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика медузы воина

Медуза воин скрывает свою истинную природу, надеясь заманить врагов в пределы действия *ядовитого взгляда*. В бою существо чередует *ядовитый взгляд* и *двойную атаку*, так как атаки длинным мечом причиняют больше урона тем, кто находится под действием взгляда. Медуза воин берёт в руки лук только если в рукопашном бою сражаться не с кем.

STEVE PRESCOTT

Медуза покров Зехира (самка)	**Налётчик 18 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 2 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 172; **Ранен** 86
КД 32; **Стойкость** 28, **Реакция** 30, **Воля** 29
Иммунитет окаменение; **Сопротивляемость** 10 кислота, 10 яд
Скорость 8

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**, **Оружие**, **Яд**

+23 против КД; урон 1d6 + 7 и цель получает продолжительный урон кислотой и ядом 10 (спасение оканчивает).

Клыки смерти (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅ ⚃)

Медуза покров Зехира совершает две рукопашные стандартные атаки и может совершить шаг на расстояние до 3 клеток между этими атаками.

Змеиные волосы (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Кислота**, **Яд**

+23 против КД; урон 1d6 + 7, цель получает продолжительный урон кислотой и ядом 10 и штраф -2 к Стойкости (спасение оканчивает и то и другое).

Окаменяющий взгляд (стандартное; неограниченный) ✦ **Взгляд**

Ближняя волна 5; слепые существа получают иммунитет; +21 против Стойкости; цель становится замедленной (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель становится не замедленной, а обездвиженной (спасение оканчивает). *Второй проваленный спасбросок:* Цель превращается в камень (без спасброска).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +21, Обман +20, Скрытность +21

Сил 16 (+12)	**Лов** 24 (+16)	**Мдр** 17 (+12)
Тел 20 (+14)	**Инт** 13 (+10)	**Хар** 22 (+15)

Снаряжение чёрный плащ с капюшоном, 2 коротких меча

Тактика медузы покрова Зехира

Эта медуза использует *клыки смерти* для перемещения по полю боя. После атак мечом она совершает атаку *змеиными волосами*. Ожидая перезарядки *клыков смерти* она использует *окаменяющий взгляд* или совершает рукопашные стандартные атаки.

Знание о медузе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Медуз боятся из-за их опасного взгляда. Можно закрыть глаза, сражаясь с медузой, но из такого боя ничего хорошего не получится.

Сл 20: Медузы — отличные лучники и они выпускают стрелы, отравленные собственной слюной.

Медузы предпочитают жить поодиночке или небольшими группами, но их одолевает жажда богатства и, что гораздо важнее, власти и влияния в сообществах других гуманоидов. Семейство медуз может править запуганным населением как королевская семья, а одиночная медуза может оказаться тайным главой гильдии наёмных убийц.

Сл 25: У самцов медуз нет змеиных волос как у самок, но зато их яд сильнее. Взгляд самок превращает существ в камень, а взгляд самца травит тело и сознание, делая жертву изумлённой, слабой и готовой для смерти.

Сл 30: Кровь медузы может отменять окаменение. Для этого нужно нанести несколько капель крови на губы окаменевшего существа и преуспеть в проверке Целительства со Сл 20. Чтобы кровь действовала, медуза должна быть мёртвой не более 24 часов.

Примеры сцен

Медузы часто создают союзы с существами, обладающими иммунитетом к взгляду, такими как гримлоки и горгульи.

Медузам нравится собирать гуманоидов, чтобы они служили слугами, солдатами, ворами, шпионами и наёмными убийцами. Медуза должна целенаправленно желать превратить существо в камень, но одна угроза этого пугает и держит слуг в подчинении.

Медузы с готовностью объединяются с существами равной или большей силы. Они сотрудничают с янь-ти и высоко ценят эти союзы.

Сцена 11 уровня (опыт 3 075)
- ✦ 1 медуза лучница (элитный контроллер 10 уровня)
- ✦ 1 ядоглазый василиск (артиллерия 10 уровня)
- ✦ 5 змееязыких фанатиков (миньон 12 уровня)
- ✦ 2 змееязыких воителя (громила 8 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
- ✦ 1 медуза воин (элитный солдат 13 уровня)
- ✦ 2 гримлока берсерка (громила 13 уровня)
- ✦ 4 гримлока миньона (миньон 14 уровня)
- ✦ 2 горгульи (соглядатай 9 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 600)
- ✦ 2 медузы покрова Зехира (налётчик 18 уровня)
- ✦ 1 янь-ти мучитель последователь Зехира (контроллер 17 уровня)
- ✦ 3 янь-ти отродий (солдат 14 уровня)

RK POST

MIND FLAYER
(ЖИВОДЁР РАЗУМА)

ЖИВОДЁРЫ РАЗУМА ИСПОЛЬЗУЮТ СВОИ ГРОЗНЫЕ психические таланты для уничтожения сознания врагов. Как только враги теряют сознание, живодёры взламывают их черепа и пожирают мозг. Не все враги живодёров становятся пищей; некоторых они порабощают, а других превращают в преданных рабов.

Живодёры разума, также известные как иллитиды, пришли в мир природы из Дальнего Предела давным-давно. Обычно их можно встретить в Подземье, а на поверхность они выходят только по очень важным делам.

Живодёр разума лазутчик **Соглядатай 14 уровня**
Средний искажённый гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14, тёмное зрение
Хиты 107; **Ранен** 53
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 27, **Воля** 28
Скорость 7

Щупальца (стандартное; неограниченный)

+19 против КД; урон 2d6 + 5 и цель становится захваченной (до высвобождения).

Проникновение в мозг (стандартное; неограниченный)

Только по захваченным или ошеломлённым целям; +17 против Стойкости; урон 3d6 + 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если этот талант опускает хиты до 0 или ниже, то живодёр разума пожирает мозг жертвы, мгновенно убивая её.

Взорвать сознание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; живодёры разума и их рабы получают иммунитет; +18 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится изумлённой.

Преследование бесчувственных

Живодёр разума лазутчик невидим для изумлённых и ошеломлённых существ.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Навыки Обман +18, Переговоры +18, Подземелья +14, Скрытность +17
Сил 13 (+8) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 14 (+9)
Тел 17 (+10) **Инт** 17 (+10) **Хар** 23 (+13)

Тактика живодёра разума лазутчика

Живодёр разума использует природную маскировку для незаметного подхода к врагам и активации *взрыва сознания*. Из изумлённых врагов он выбирает одно существо, которое и начинает атаковать щупальцами, а от остальных он защищён талантом *преследование бесчувственных*. Если лазутчику удаётся захватить жертву щупальцами, он использует *проникновение в мозг*, пока цель не умрёт или не высвободится.

Живодёр разума руководитель **Элитный контроллер 18 уровня**
Средний искажённый гуманоид Опыт 4 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +18, тёмное зрение
Психические помехи (Психическая энергия) аура 10; пока живодёр разума руководитель не ранен, враги в ауре получают штраф -2 к Воле.
Хиты 324; **Ранен** 162
КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 33, **Воля** 35; смотрите также *подставить раба*
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1

Щупальца (стандартное; неограниченный)

+21 против КД; урон 3d6 + 3 и цель становится захваченной (до высвобождения).

Проникновение в мозг (стандартное; неограниченный) ✦ смотрите текст

Только по захваченным или ошеломлённым целям; +21 против Стойкости; урон 4d10 + 3 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). Если этот талант уменьшает хиты цели до 0 или ниже, то живодёр разума руководитель может или пожрать мозг или превратить жертву в раба (смотрите ниже):

Пожрать мозг (Исцеление): Живодёр разума руководитель пожирает мозг цели. Цель мгновенно умирает, а живодёр разума руководитель восстанавливает 25 хитов.

Создать раба (Очарование): Цель становится доминируемой (без спасброска) и восстанавливает достаточно хитов, чтобы они достигли состояния ранения. Будучи рабом, цель получает иммунитет к таланту *взорвать сознание* и получает бонус +5 к Воле, пока он находится пределах 10 клеток от управляющего живодёра разума руководителя. После смерти управляющего руководителя цель перестаёт быть доминируемой и не считается рабом.

Взорвать сознание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; живодёры разума и их рабы получают иммунитет; +21 против Воли; урон психической энергией 3d8 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится изумлённой.

Порабощение (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 10; +21 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает). Будучи доминируемой, цель получает иммунитет к таланту *взорвать сознание* и бонус +5 к Воле, пока она находится в пределах 10 клеток от управляющего живодёра разума руководителя. Руководитель может использовать *порабощение* только на одном существе одновременно.

Иллюзия боли (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Иллюзия, Психическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; врагам в пределах вспышки кажется, что эта местность наполнена извивающимися щупальцами с шипами; +27 против Воли; урон психической энергией 2d10 + 5, цель получает продолжительный урон психической энергией 10 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое).

Помощь старшего мозга (немедленное прерывание, когда атакован; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Телепортация**

Живодёр разума руководитель телепортируется на 20 клеток.

Подставить раба (немедленное прерывание, когда становится целью рукопашной атаки; неограниченный)

Руководитель перенаправляет атаку на раба, находящегося в соседней клетке.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь, телепатия 10
Навыки Запугивание +21, Магия +18, Обман +21, Проницательность +18
Сил 11 (+9) **Лов** 16 (+12) **Мдр** 18 (+13)
Тел 18 (+13) **Инт** 18 (+13) **Хар** 24 (+16)

Тактика живодёра разума руководителя

В бою руководитель держится рядом с как минимум одним рабом, используя его как живой щит, а сам нацеливается на врагов *взрывом сознания*, *иллюзией боли* и *порабощением*. Если представится такая возможность, то руководитель

FRED HOOPER

устремляется к ошеломлённому персонажу и нападает на него щупальцами, тратя единицу действия для использования *проникновения в мозг* в том же раунде. Он пожирает мозг в бою только если ему нужно лечение; иначе он создаёт нового раба. Если на иллитида наседают сразу несколько врагов, он использует *помощь старшего мозга* чтобы телепортироваться в безопасное место.

Знание о живодёрах разума

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Живодёры разума (или иллитиды, как они сами себя называют) подавляют волю других и обладают талантами, уничтожающими сознание врагов. Живодёры разума питаются мозгами разумных существ. Это расчётливые эгоисты, жертвующие спутниками и рабами ради своего спасения.

Сл 25: Живодёры разума общаются посредством телепатии, хотя они понимают Глубинную речь. Рабы живодёров разума абсолютно верны и послушны. Они выполняют телепатические команды иллитидов в безнадёжном, похожем на сон состоянии, следуя духу, а не букве команд.

Сл 30: Живодёры разума часто являются одиночными руководителями, управляющими множеством слабовольных рабов, но иногда они собираются с единомышленниками небольшими группами. Кошмарные города и страны живодёров разума построены вокруг влиятельных бестелесных разумов, известных как «старшие мозги», скрывающихся в самых тёмных глубинах Подземья.

Сл 35: Живодёр разума рождается небольшим паразитом, похожим на головастика с щупальцами, который внедряется в череп беспомощного гуманоида, пожирает его мозг и захватывает контроль над телом. Через несколько дней он превращает тело во взрослого иллитида, а все следы предыдущего существа навсегда исчезают.

Примеры сцен

Обычно иллитидов можно встретить с другими иллитидами или с рабами. Одиночного иллитида можно также встретить в поселении Подземья, правящим дроу или другими злыми существами.

Сцена 14 уровня (опыт 4 800)

- 1 живодёр разума лазутчик (соглядатай 14 уровня)
- 1 драйдер клыколорд (громила 14 уровня)
- 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)
- 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 114)

- 1 живодёр разума руководитель (элитный контроллер 18 уровня)
- 1 живодёр разума лазутчик (соглядатай 14 уровня)
- 3 гримлока последователя (миньон 22 уровня)
- 2 боевых тролля (солдат 14 уровня)

MINOTAUR (МИНОТАВР)

МИНОТАВРЫ — ЭТО ЯРОСТНЫЕ ЧУДОВИЩА С головами быков, поклоняющиеся демонам, а также порабощающие и грабящие слабых. Всем минотаврам нравятся лабиринты, поэтому они часто устраивают из подземных лабиринтов и обширных подземелий свои логова.

Большинство взрослых минотавров является воинами. Воины из соответствующей касты минотавров будут искренне верны тому, кому они присягнут в верности. В злобных странах минотавров они служат каббалистам телохранителями, надсмотрщиками за рабами и налётчиками. Они не особо умны, но обладают особой животной хитростью и невероятно острыми чувствами.

Самые умные и волевые среди минотавров — каббалисты. Это предводители культов Бафомета, демонического повелителя, часто называемого Рогатым Королём. Они составляют касту жрецов, замышляющих покорение всех соседних народов. Каббалисты так же сильны как воины, но они обладают дополнительными мистическими талантами, которые делают их в сражении ещё опаснее.

Дикие минотавры — это огромные, тупоголовые, буйные громилы, обладающие демонической кровью. Эти кровожадные хищники и алчные грабители обитают в одиноких и диких местах, убивая и поедая всех, кто встретится им на пути.

Минотавр воин **Солдат 10 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 500

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 106; **Ранен** 53; смотрите также *свирепость*
КД 26; **Стойкость** 27, **Реакция** 21, **Воля** 23
Скорость 5

Боевой топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+16 против КД; урон 1d10 + 6 и цель становится отмеченной до конца следующего хода минотавра воина.

Бодающий бросок (стандартное; неограниченный)

Минотавр воин совершает атаку в броске: +17 против КД; урон 1d6 + 6 и цель сбивается с ног.

Свирепость (когда хиты опускаются до 0 или ниже)

Минотавр воин совершает рукопашную стандартную атаку.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +11, Подземелья +12, Природа +9
Сил 23 (+11) **Лов** 10 (+5) **Мдр** 14 (+7)
Тел 18 (+9) **Инт** 9 (+4) **Хар** 13 (+6)

Снаряжение чешуйчатый доспех, боевой топор, тяжёлый щит

Тактика минотавра воина

Обычно минотавр воин начинает сражение с *бодающего броска,* после чего сражается топором. Если представится удобный случай, он снова атакует в броске.

Минотавр каббалист **Контроллер (лидер) 13 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 800

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +16
Дар Бафомета аура 10; союзники, начинающие ход в ауре, получают бонус +2 к броскам атаки при атаке в броске.
Хиты 129; **Ранен** 63; смотрите также *свирепость*
КД 27; **Стойкость** 29, **Реакция** 24, **Воля** 26
Скорость 6

Большая проклятая булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+15 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон некротической энергией 1d6.

Бодающий бросок (стандартное; неограниченный)

Минотавр каббалист совершает атаку в броске: +16 против КД; урон 2d6 + 6 и цель сбивается с ног.

Призыв к атаке (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; один раненый союзник в пределах дальности совершает рукопашную атаку по одному врагу в пределах своей досягаемости.

Силовые рога (стандартное; неограниченный) ✦ **Силовое поле**

Дальнобойный 5; +18 против КД; урон силовым полем 1d8 + 3 и цель толкается на 2 клетки.

Свирепость (когда хиты опускаются до 0 или ниже)

Минотавр каббалист совершает рукопашную стандартную атаку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +14, Подземелья +14, Природа +16, Религия +12
Сил 22 (+12) **Лов** 12 (+7) **Мдр** 17 (+9)
Тел 17 (+9) **Инт** 13 (+7) **Хар** 16 (+9)

Снаряжение мантия, булава

Тактика минотавра каббалиста

Каббалист молит Бафомета о силе, когда машет булавой. Он использует *силовые рога* для отталкивания врагов в окружение или просто опасное место. Став раненым, каббалист пытается выйти из боя, используя *призыв к атаке* для предоставления союзнику дополнительной рукопашной атаки.

PETE VENTERS (2)

Дикий минотавр	**Громила 16 уровня**
Большой природный гуманоид	Опыт 1 400
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +19 **Хиты** 190; **Ранен** 95; смотрите также *свирепость* **КД** 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29 **Скорость** 8	
⨁ **Секира** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2d8 + 7 (критический 4d8 + 23) и цель толкается на 1 клетку.	
↓ **Бодающий бросок** (стандартное; неограниченный)	
Дикий минотавр совершает атаку в броске: +20 против КД; урон 2d6 + 7 и цель сбивается с ног.	
↓ **Поддеть на рога** (стандартное, используется только при атаке в броске; неограниченный)	
+19 против КД; урон 2d6 + 7 и цель сдвигается на 2 клетки.	
Свирепость (когда хиты опускаются до 0 или ниже)	
Свирепый минотавр совершает рукопашную стандартную атаку.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий **Навыки** Запугивание +14, Подземелья +14, Природа +14 **Сил** 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 19 (+12) **Тел** 20 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 12 (+9)	
Снаряжение секира	

Тактика дикого минотавра

Дикий минотавр вступает в сражение *бодающим броском*, после чего бьёт секирой любого врага, находящегося в пределах досягаемости. Если рядом есть опасная местность, такая как яма или открытое пламя, он *поддевает на рога* врагов и кидает их в опасное место.

Знание о минотавре

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Первоначально минотавры были дикими громилами, обитающими в подземельях и убивающими ради забавы. Однако теперь многие минотавры стали цивилизованными и обзавелись своей культурой. Эти минотавры меньше своих диких собратьев, и они создают поселения самых разных размеров.

Сл 20: В сообществе минотавров широко распространён культ Бафомета, демонического повелителя, известного под прозвищем «Рогатый Король». Некоторые города-государства и храмы-крепости минотавров целиком населены поклонниками демонических повелителей и находятся в теократическом правлении каббалистов. В других сообществах минотавров культ Бафомета — это тайная гибельная злая сила.

Земли минотавров скрываются в самых удалённых и забытых уголках мира, в тайных горных цитаделях, покрытых снегом храмах-государствах и подземных крепостях. Злые минотавры захватывают рабов и занимаются грабежом, желая ослабить врагов, а затем нанести неожиданную атаку, после которой не останется в живых ни одного врага. Их добрые родственники — тихие воины, живущие уединённо и скрывающие существование своего общества.

И добрыми и злыми минотаврами правят их религиозные лидеры. Каббалисты Бафомета правят и злыми городами-государствами и тайными культами в прочих городах. В поселениях, где культ Короля не смог захватить власть, правят жрецы Бахамута, Морадина, Пелора или Эратис.

Сл 25: Минотаврам нравятся лабиринты. Они наносят запутанные узоры на свою одежду, доспехи и оружие, и выкладывают простые или наоборот, очень сложные лабиринты в своих храмах и садах. У добрых минотавров эти лабиринты — места для тихой медитации. Злые минотавры держат в лабиринтах пленников и позволяют своим диким родственникам или призванным демонам охотиться на рабов в извилистых коридорах.

Примеры сцен

Минотавры предпочитают компанию других минотавров, но они часто нанимают при необходимости других существ. Минотавров, преданных Бафомету, часто сопровождают гноллы или демонические союзники.

Сцена 13 уровня (опыт 3 900)
- ✦ 1 минотавр каббалист (контроллер 13 уровня)
- ✦ 3 минотавра воина (солдат 10 уровня)
- ✦ 2 демона врока (налётчик 13 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 000)
- ✦ 2 диких минотавра (громила 16 уровня)
- ✦ 1 знатный ракшас (контроллер 19 уровня)
- ✦ 3 ракшаса убийцы (налётчик 17 уровня)

MUMMY (МУМИЯ)

МУМИИ ОХРАНЯЮТ ГРОБНИЦЫ И ДРУГИЕ СВЯЩЕННЫЕ места от вторжения, поражая врагов смертельной болезнью, вызывающей гниение.

Мумии стражи, создания без души, оживлённые некромантией, не очень разумны и у них нет ни знаний, ни талантов из прошлой жизни. Более сильные мумии, известные как лорды мумий, сохраняют большую часть своего сознания и талантов, но они нападают на живых из-за простой ненависти.

«Лорд мумий» это шаблон чудовищ, который можно применять к мастерским персонажам. Смотрите инструкции по созданию новых мумий посредством шаблона в *Руководстве Мастера.*

Мумия страж **Громила 8 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 350

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Отчаяние (Страх) аура 5; враги в пределах ауры получают штраф -2 к броскам атаки по мумии стражу.
Хиты 108; **Ранен** 54
Регенерация 10 (если мумия страж получает урон излучением, в следующий ход регенерация не будет действовать)
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 17; смотрите также *отчаяние* выше
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 5 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 огонь
Скорость 5

Гниющий удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**, **Некротическая энергия**

+11 против КД; урон некротической энергией 2d8 + 3 и цель заболевает гнилью мумии 8 уровня (смотрите ниже).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Сил 16 (+7) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 12 (+5)
Тел 18 (+8) **Инт** 6 (+2) **Хар** 16 (+7)

Тактика мумии стража

Мумия страж — прямолинейный боец, совершающий каждый раунд только *гниющие удары*. В первую очередь она стремится уничтожить врагов, причиняющих урон огнём или излучением.

Лорд мумий (человек жрец) **Элитный контроллер 13 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 1 600

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Отчаяние (Страх) аура 5; враги в пределах ауры получают штраф -2 к броскам атаки по лорду мумий.
Хиты 205; **Ранен** 102
Регенерация 10 (если лорд мумий получает урон излучением, в следующий ход регенерация не будет действовать)
КД 27 (смотрите также *защищающая булава*); **Стойкость** 25, **Реакция** 23, **Воля** 27
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 огонь
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1

Защищающая булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+15 против КД; урон 1d8 + 9, лорд мумий и один союзник в соседней клетке получает бонус таланта +1 к КД до конца следующего хода лорда мумий.

Устрашающий удар (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**, **Страх**

Требуется булава; +15 против Воли; урон 1d8 + 9 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Роковой мор (стандартное; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; +15 против Стойкости; урон некротической энергией 3d8 + 9 и цель получает штраф -2 ко всем защитам до конца следующего хода лорда мумий.

Проклятье мумии (когда хиты опускаются до 0 или ниже) ✦ **Болезнь**

Ближняя вспышка 10; нацеливается на врагов; +15 против Воли; цель заболевает гнилью мумии 13 уровня (смотрите ниже).

Нечестивая помощь (немедленное прерывание, когда лорд мумий страдает от эффекта, который оканчивается спасброском; перезарядка ⚅)

Лорд мумий автоматически спасается от вызвавшего срабатывание эффекта.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Лорд мумий тратит исцеление и восстанавливает 51 хит. Мумия получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Запугивание +13, История +13, Проницательность +15, Религия +13
Сил 18 (+10) **Лов** 12 (+7) **Мдр** 18 (+10)
Тел 15 (+8) **Инт** 14 (+8) **Хар** 15 (+8)

Снаряжение кольчуга, булава

Гниль мумии (мумия страж) **Болезнь 8 уровня** **Выносливость улучшение Сл 20, поддержание Сл 15, ухудшение Сл 14 и ниже**

Цель выздоравливает. ◄ **Первичный эффект:** Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. ◄► Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. Кроме того, цель получает урон некротической энергией 10, который нельзя вылечить, пока цель не вылечится от болезни. ► Цель умирает.

Гниль мумии (лорд мумий) **Болезнь 13 уровня** **Выносливость улучшение Сл 23, поддержание Сл 18, ухудшение Сл 17 и ниже**

Цель выздоравливает. ◄ **Первичный эффект:** Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. ◄► Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. Кроме того, цель получает урон некротической энергией 10, который нельзя вылечить, пока цель не вылечится от болезни. ► Цель умирает.

Гниль мумии (гигантская мумия) **Болезнь 21 уровня** **Выносливость улучшение Сл 29, поддержание Сл 24, ухудшение Сл 23 и ниже**

Цель выздоравливает. ◄ **Первичный эффект:** Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. ◄► Цель восстанавливает от лечащих эффектов только половину обычных хитов. Кроме того, цель получает урон некротической энергией 10, который нельзя вылечить, пока цель не вылечится от болезни. ► Цель умирает.

Тактика лорда мумий

До вступления в рукопашный боя лорд мумий использует на враге *роковой мор*. Совершая удар защищающей булавой, он держится рядом с союзником. Он сосредотачивает атаки на врагах, причиняющих урон огнём или излучением. Он использует *устрашающий удар* для обездвиживания вёртких врагов и *нечестивую помощь* для снятия нежелательных состояний (таких как ослепление и ошеломление). Став раненым, лорд мумий тратит единицу действия на использование *второго дыхания*.

Гигантская мумия **Громила 21 уровня**
Большой природный гуманоид (нежить) Опыт 3 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Отчаяние (Страх) аура 5; враги в пределах ауры получают штраф -2 к броскам атаки по гигантской мумии.
Хиты 240; **Ранен** 120; смотрите также *пыль слепящей смерти*
Регенерация 10 (если гигантская мумия получает урон излучением, в следующий ход регенерация не будет действовать)
КД 33; **Стойкость** 34, **Реакция** 30, **Воля** 31; смотрите также *отчаяние* выше
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 огонь
Скорость 6

Гниющий удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь, Некротическая энергия**

+24 против КД; урон некротической энергией 3d8 + 6 и цель заболевает гнилью мумии 21 уровня (смотрите ниже).

Пыль слепящей смерти (когда впервые станет раненой и ещё раз при уменьшения хитов до 0) ✦ **Кислота**

Гигантская мумия выпускает облако едкой пыли: ближняя вспышка 2; +22 против Стойкости; урон кислотой 1d8 + 7, цель получает продолжительный урон кислотой 10 и становится слепой (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Великаний
Сил 22 (+16) **Лов** 14 (+12) **Мдр** 12 (+11)
Тел 24 (+17) **Инт** 6 (+8) **Хар** 16 (+13)

Тактика гигантской мумии

Гигантская мумия забивает врагов кулаками до смерти, сосредотачивая ярость на тех, кто атакует огнём или излучением.

Знание о мумии

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Мумии стражи создаются для защиты важных могил от грабителей. Мумия страж или бродит по гробнице, атакуя всех входящих, или лежит в саркофаге, атакуя, если этот саркофаг открыть.

Сл 20: Лорд мумий обычно создаётся из останков злого жреца. Лорд мумий может охранять важный склеп или даже возглавлять культ. Янь-ти часто создают лордов мумий для защиты храмов Зехира.

Примеры сцен

Обычно мумии стражи обитают в склепах, и если рядом с ними есть другие существа, то только те, что живут в таких же местах.
Лордов мумий можно встретить в сопровождении прислуживающей нежити или живых последователей.

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
- ✦ 2 мумии стража (громила 8 уровня)
- ✦ 2 роя гнилых скарабеев (солдат 8 уровня)
- ✦ 1 огненный череп (артиллерия 8 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 050)
- ✦ 1 лорд мумий (элитный контроллер 13 уровня)
- ✦ 3 янь-ти метких мучителя (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 1 янь-ти отродье (солдат 14 уровня)
- ✦ 6 змееязыких фанатиков (миньон 12 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 400)
- ✦ 2 лорда мумий (элитный контроллер 13 уровня)
- ✦ 2 ракшаса воина (солдат 15 уровня)
- ✦ 1 сфинкс (элитный солдат 16 уровня)

Сцена 21 уровня (опыт 16 000)
- ✦ 3 гигантских мумии (громила 21 уровня)
- ✦ 1 тёмная нага (элитный контроллер 21 уровня)

STEVE ARGYLE

NAGA (НАГА)

НАГИ — ЗМЕЕВИДНЫЕ СУЩЕСТВА С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМИ лицами, охраняющие тайные места и источники знаний о магии. Некоторые наги покоряют живущих рядом существ и начинают ими править. Другие безжалостно уничтожают прохожих мощными чарами и смертельными ядами.

Наги часто сотрудничают с янь-ти, охраняя их убежища и храмы. Одиночная нага может править примитивным племенем кобольдов, людоящеров или троглодитов, которые будут почитать её как божество.

Наги могут неограниченно долго жить без пищи и воды. Им нравятся сокровища и в их логовах полно безделушек, отобранных у чужаков.

Нага страж **Элитная артиллерия 12 уровня**
Большой бессмертный магический зверь (рептилия) Опыт 1 400

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 186; **Ранен** 93
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 24, **Воля** 22
Спасброски +2
Скорость 6
Единицы действия 1

Удар хвостом (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +16 против КД; урон 1d8 + 3 и цель толкается на 2 клетки.

Слово боли (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +17 против Воли; урон психической энергией 2d8 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Плевок ядом (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Ближняя волна 3; +15 против Стойкости; урон ядом 1d8 + 2, цель получает продолжительный урон ядом 5, штраф -2 к Стойкости и штраф -2 к спасброскам (спасение оканчивает всё).

Громовой удар (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Звук**

Зональная вспышка 1 в пределах 20; +16 против Стойкости; урон звуком 2d10 + 4 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится изумлённой.

Мировоззрение Любое **Языки** Драконий, Небесный, Общий
Навыки История +15, Магия +15, Проницательность +13
Сил 16 (+9) **Лов** 18 (+10) **Мдр** 14 (+8)
Тел 15 (+8) **Инт** 18 (+10) **Хар** 12 (+7)

Тактика наги стража

Нага страж предпочитает атаковать с расстояния и пытается захватить как можно больше врагов *громовым ударом*, после чего тратит единицу действия для обездвиживания вражеского защитника или атакующего *словом боли*. Она продолжает использовать *слово боли* в следующих раундах, пока враги на окажутся в пределах досягаемости *плевка ядом*.

Костяная нага **Элитный контроллер 16 уровня**
Большой бессмертный магический зверь (нежить) Опыт 2 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Смертельная трещотка (Некротическая энергия) аура 2; враги, начинающие ход в ауре, становятся изумлёнными до начала своих следующих ходов
Хиты 328; **Ранен** 164
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 28, **Воля** 29
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 7
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2d4 + 6 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Смертельное покачивание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; слепые существа получают иммунитет; +21 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Если цель уже была изумлённой, то она получает урон некротической энергией 2d6 + 6.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Небесный, Общий
Навыки История +18, Магия +18, Проницательность +18, Религия +18
Сил 22 (+14) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 20 (+13)
Тел 28 (+17) **Инт** 20 (+13) **Хар** 22 (+14)

Тактика костяной наги

Костяная нага предупреждает других существ о своём присутствии *смертельной трещоткой*. Если хотя бы один враг попал под действие ауры, нага причиняет им урон *смертельным покачиванием*. Когда она использует этот талант в первый раз, она тратит единицу действия на то, чтобы тут же использовать его второй раз.

Тёмная нага **Элитный контроллер 21 уровня**
Большой бессмертный магический зверь (рептилия) Опыт 6 400

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +21; тёмное зрение
Хиты 404; **Ранен** 202
КД 36; **Стойкость** 34, **Реакция** 33, **Воля** 36
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Хвостовое жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +24 против КД; урон ядом 2d6 + 8 (урон 3d6 + 8 изумлённой цели) и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Приманка (малое; неограниченный) ✦ **Очарование**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +25 против Воли; цель подтягивается на 1 клетку и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Психические миазмы (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя вспышка 3; +26 против Воли; урон психической энергией 3d6 + 10 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Первый провалленный спасбросок:* Цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Небесный, Общий
Навыки История +22, Проницательность +21, Скрытность +19
Сил 26 (+18) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 22 (+16)
Тел 26 (+18) **Инт** 24 (+17) **Хар** 30 (+20)

Тактика тёмной наги

Тёмная нага каждый раунд использует *приманку* для подтягивания врагов в пределы досягаемости хвоста. Если в пределах досягаемости окажутся два врага, то нага тратит единицу действия и атакует *хвостовым жалом* два раза. При каждом удобном случае она использует *психические миазмы*.

Нага предтеч **Одиночная артиллерия 25 уровня**
Большой стихийный магический зверь (рептилия) Опыт 35 000

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +24; тёмное зрение
Каскад энергии (Огонь, Электричество) аура 2; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон огнём и электричеством 10.
Хиты 1 200; **Ранен** 600
КД 41; **Стойкость** 40, **Реакция** 35, **Воля** 38
Сопротивляемость 20 кислота, 30 огонь, 40 холод
Спасброски +5
Скорость 8
Единицы действия 2

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**
Досягаемость 3; +29 против КД; урон 3d6 + 9 плюс урон кислотой 1d6.

Молотящие головы (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**
Нага предтеч совершает пять атак укусом. Если нага попадает по одной цели более чем двумя головами, цель также получит продолжительный урон кислотой 15 (спасение оканчивает).

Плевок огнём (малое; неограниченный) ✦ **Огонь**
Дальнобойный 20; +30 против Реакции; урон огнём 2d6 + 11 и продолжительный урон огнём 10 (спасение оканчивает).

Удар ветра (малое; неограниченный)
Дальнобойный 20; +30 против Стойкости; урон 3d6 + 11 и цель толкается на 2 клетки.

Замораживающее дыхание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Холод**
Ближняя волна 5; +30 против Стойкости; урон холодом 5d6 + 11 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки История +22, Магия +22, Проницательность +24
Сил 28 (+21) **Лов** 22 (+18) **Мдр** 24 (+19)
Тел 32 (+23) **Инт** 20 (+17) **Хар** 28 (+21)

Тактика наги предтеч

Против находящихся далеко врагов нага предтеч использует комбинацию *плевка огнём* и *удара ветра*, совершая за раунд до трёх атак. При первом же удобном случае она использует *замораживающее дыхание*, а всё остальное время атакует *молотящими головами*.

Знание о наге

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Религия Сл 20: Наги — это бессмертные стражи, охраняющие знания, ритуалы, магические предметы и важные места, связанные с магией. На наг не действует ни голод ни возраст, но их можно просто убить. Некоторые наги отказываются от роли стражей ради достижения личной власти, становясь правителями примитивных племён рептилийных гуманоидов.

Сл 25: Разные наги охраняют разные вещи.

Религия: Наги стражи обычно охраняют тайны, ритуалы и мощные предметы. Они также присматривают за порталами в Астральное Море.

Религия: Костяные наги охраняют тайны некромантов или места с мертвецами — склепы, гробницы и катакомбы с останками влиятельных злых существ. Они также охраняют порталы в Царство Теней.

Религия: Тёмные наги охраняют оракулов и пророчества, а также реликвии и ритуалы, связанные с ними. Они также защищают магические места Подземья.

Магия: Наги предтеч охраняют тайны влиятельных предтеч и порталы, ведущие в Стихийный Хаос.

Примеры сцен

Наг можно встретить группами из нескольких особей или в компании с другими охранниками. Иногда наги принуждают смертных служить им глазами и ушами в тех местах, куда они сами не могут отлучиться.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
✦ 1 нага страж (элитная артиллерия 12 уровня)
✦ 2 огненных архона тлеющих стража (громила 12 уровня)
✦ 1 камнеглазый василиск (солдат 12 уровня)

Сцена 16 уровня (опыт 7 000)
✦ 1 костяная нага (элитный контроллер 16 уровня)
✦ 3 теневых змеи (налётчик 16 уровня)

JORGE MOLINA

NIGHTMARE (КОШМАР)

КОШМАРЫ ЧАСТО ЯВЛЯЮТСЯ СКАКУНАМИ БОЛЕЕ влиятельных злых существ. Несмотря на то, что внешне они похожи на чёрных лошадей, кошмары разумны, плотоядны и жестоки.

Кошмар	**Налётчик 13 уровня**
Большой теневой магический зверь (скакун)	Опыт 800
Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение **Хиты** 138; **Ранен** 69 **КД** 27 (29 от провоцированных атак); **Стойкость** 26, **Реакция** 25, **Воля** 24 **Сопротивляемость** 20 огонь; смотрите также *езда по аду* **Скорость** 10, телепортация 10	
(+) **Копыта** (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**	
+18 против КД; урон 1d8 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).	
Езда по аду (когда находится под седлом дружественного всадника как минимум 13 уровня; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Скакун**	
Всадник кошмара получает сопротивляемость огню 20.	
Копыта ада (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**	
Кошмар перемещается на расстояние вплоть до 10 клеток. Каждая клетка, которую покидает кошмар, заполняется огнём высотой 10 футов до конца следующего хода кошмара. Любое существо, попавшее по кошмару рукопашной атакой во время этого перемещения или оказавшееся в одной из клеток с пламенем, получает урон огнём 10.	
Мировоззрение Злое **Языки** —	
Навыки Выносливость +19	
Сил 23 (+12) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 12 (+7)	
Тел 26 (+14) **Инт** 5 (+3) **Хар** 15 (+8)	

Тактика кошмара

Кошмар использует *копыта ада* чтобы отрезать врагам пути к отступлению, после чего бьёт и сжигает врагов копытами до смерти. Он хорошо использует свою высокую скорость и способность к телепортации, предпочитая атаковать и отступать, выбирая жертв, которым спутники не могут оказать помощь.

Знание о кошмаре

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Кошмары, скакуны ночи, названы так из-за ужасающих снов, которые снятся тем, кому довелось пережить нападение этих хищников.

Кошмары — это ужасные существа из Царства Теней. Несмотря на то, что внешне они похожи на чёрных лошадей, им нравится вселить в сердце жертвы страх, после чего они сближаются и убивают. В частности, кошмарам нравится позволять жертве думать, что она спаслась, после чего они выскакивают и убивают её.

Иногда кошмары собираются небольшими табунами, которые ведут себя подобно стае волков, отведавшей вкус человеческой плоти. Они охотятся и в Царстве Теней и на тихих ночных дорогах мира природы, пожирая всех встреченных путешественников.

Сл 25: Кошмары иногда становятся скакунами влиятельных злых существ, но такое существо должно победить кошмара в бою и показать последнему, что альтернативой служению является лишь смерть.

Кошмар делится своей устойчивостью к огню со всадником. По легендам особо сильные кошмары могут переносить всадников в Царство Теней и обратно.

После смерти пламя кошмара гаснет, оставляя гриву и хвост из пепла, которые быстро рассыпаются.

Примеры сцен

Кошмары собираются небольшими стадами и отдельные особи сотрудничают (или их вынуждают сотрудничать) с более разумными чудовищами.

Сцена 13 уровня (опыт 3 900)
- ✦ 1 кошмар (налётчик 13 уровня)
- ✦ 1 боевое умертвие командир (солдат 12 уровня)
- ✦ 6 боевых умертвий (солдат 9 уровня)

Сцена 13 уровня (опыт 4 200)
- ✦ 2 кошмара (налётчик 13 уровня)
- ✦ 1 медуза воин (элитный солдат 13 уровня)
- ✦ 1 медуза лучник (элитный контроллер 10 уровня)

STEPHEN CROWE

NIGHTWALKER
(НОЧНОЙ ХОДОК)

НОЧНЫЕ ХОДОКИ — ЭТО ОМЕРЗИТЕЛЬНЫЕ СОЗДАНИЯ, распространяющие смерть и страдания. Обычно они находятся в самых далёких углах Царства Теней, но иногда они приходят в мир природы на ночь или длительное время обитают рядом с местами, где в своё время свершилось великое зло.

Ночной ходок **Элитный громила 20 уровня**
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 5 600

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Холод пустоты (Некротическая энергия, Холод) аура 5; враги, начинающие свой ход в ауре, получают урон некротической энергией и холодом 5.
Хиты 464; **Ранен** 232
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, 20 холод; **Уязвимость** 20 излучение
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Холод**

Досягаемость 2; +23 против КД; урон 1d8 + 7 плюс урон некротической энергией и холодом 2d8.

Перст смерти (стандартное; на сцену) ✦ **Взгляд**, **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на раненых целей; +21 против Стойкости; хиты цели опускаются до 0. Для этого таланта не учитывается сопротивляемость некротической энергии.

Взгляд пустоты (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Некротическая энергия**

Ближняя волна 5; +21 против Воли; урон некротической энергией 1d8 + 7, цель толкается на 4 клетки и получает штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, телепатия 20
Навыки Скрытность +20
Сил 24 (+17) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 18 (+14)
Тел 22 (+16) **Инт** 17 (+13) **Хар** 24 (+17)

Тактика ночного ходока

Ночной ходок устремляется в бой, атакуя ударом и каждый раунд используя *взгляд пустоты*, полагаясь на *холод пустоты*, вытягивающий жизнь из врагов. Как только враг станет раненым, ходок использует *перст смерти* и тратит единицу действия для атаки ударом в том же раунде.

Знание о ночном ходоке

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ночные ходоки — это души чрезвычайно волевых и злых смертных, умерших, но отказавшихся уйти в Царство Теней на вечный покой. Только древняя твёрдая воля и злоба давно мёртвого духа удерживает ночного ходока в его теле.

Сл 25: Ночной ходок излучает смертельно холодную ауру, вредящую живым существам и может своими атаками проводить из Царства Теней холодную и тёмную энергию. Ночной ходок понимает Общий, но для общения использует телепатию.

Сл 30: Ночной ходок может превратить убитого гуманоида в бодака посредством магического ритуала, который действует только в Царстве Теней и только если будет совершён ночным ходоком. Только ночные ходоки могут формировать энергии Царства Теней для создания таких чудищ.

Примеры сцен

Большинство ночных ходоков никому не служит кроме более сильных ночных ходоков, а себе в слуги они создают бодаков.

Сцена 20 уровня (опыт 13 600)
✦ 1 ночной ходок (элитный громила 20 уровня)
✦ 4 бодака похитителя (солдат 18 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 21 250)
✦ 1 ночной ходок (элитный громила 20 уровня)
✦ 1 привидение-мучитель (контроллер 21 уровня)
✦ 3 смертельных великана (громила 22 уровня)

RON SPEARS

OGRE (ОГР)

АГРЕССИВНЫЕ, СИЛЬНЫЕ И ТУПОГОЛОВЫЕ ОГРЫ — типичные большие громилы. Многие существа (в частности орки) используют огров, убеждая их сотрудничать.

Тупость огров вошла в легенды. Мало кто из них может досчитать до 10 или создать простейшее орудие или укрытие, поэтому они живут в пещерах или развалинах и сражаются дубинами, сделанными из стволов деревьев. Некоторые огры знают несколько слов на Общем, такие как «золото», «убить» и «моё!»

Огры жестоки, кровожадны, алчны и прожорливы, но их можно легко подкупить пищей или сокровищами, особенно если им пообещают возможность убийств и грабежей.

Огр головорез	**Миньон 11 уровня**
Большой природный гуманоид	Опыт 150
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +5 **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **КД** 23; **Стойкость** 25, **Реакция** 20, **Воля** 20 **Скорость** 8	
(+) **Палица** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +14 против КД; урон 8.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний **Сил** 21 (+10) **Лов** 11 (+5) **Мдр** 11 (+5) **Тел** 21 (+10) **Инт** 4 (+2) **Хар** 6 (+3)	
Снаряжение палица	

Тактика огра головореза

Огр головорез атакует ближайшего врага и их ума хватает лишь на то, чтобы совершать шаг, окружая врагов.

Огр дробитель	**Миньон 16 уровня**
Большой природный гуманоид	Опыт 350
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9 **Хиты** 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. **КД** 28; **Стойкость** 30, **Реакция** 24, **Воля** 24 **Скорость** 8	
(+) **Палица** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +19 против КД; урон 9.	
Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний **Сил** 23 (+14) **Лов** 13 (+9) **Мдр** 13 (+9) **Тел** 25 (+15) **Инт** 4 (+5) **Хар** 6 (+6)	
Снаряжение доспех из шкуры, палица	

Тактика огра дробителя

Обычно дробители находятся под командованием более сильных и более умных чудищ, таких как карги, они и великаны. Будучи предоставленными сами себе, они просто забивают врагов до смерти палицами.

SAM WOOD

Огр дикарь **Громила 8 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 350

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 111; **Ранен** 55
КД 19; **Стойкость** 21, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 8

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +11 против КД; урон 2d10 + 5.

Сердитый взмах (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Оружие**

Огр дикарь совершает атаку палицей, но совершает два броска атаки и выбирает лучший результат.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Сил 21 (+9) **Лов** 11 (+4) **Мдр** 11 (+4)
Тел 21 (+9) **Инт** 4 (+1) **Хар** 6 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, палица

Тактика огра дикаря

Огр дикарь как можно чаще использует *сердитый взмах* для превращения врагов в кровавое месиво. Его жажду разрешения трудно удовлетворить, и они никогда не покидают бой самостоятельно.

Огр налётчик **Налётчик 8 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 350

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 91; **Ранен** 45
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 18
Скорость 8

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 1d8 + 4; смотрите также *налётчик*.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +13 против КД; урон 1d8 + 4; смотрите также *налётчик*.

Сильный бросок (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Огр налётчик совершает атаку метательным копьём, после чего совершает атаку в броске.

Налётчик +1d8

Если огр налётчик в свой ход закончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от исходной, то до начала своего следующего хода он причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d8 единиц урона.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Сил 18 (+8) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 11 (+4)
Тел 19 (+8) **Инт** 4 (+1) **Хар** 6 (+2)

Снаряжение доспех из шкуры, дубинка, колчан и 6 метательных копий

Тактика огра налётчика

Налётчики немного умнее, гораздо проворнее своих собратьев и они владеют тактикой, пусть и примитивной. Они мечут копья во время приближения к врагам и используют талант *налётчик* для совершения набегов и получая преимущество от своей большой досягаемости.

Огр громила **Элитный громила 11 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +6
Хиты 286; **Ранен** 143
КД 25; **Стойкость** 26, **Реакция** 21, **Воля** 21
Спасброски +2
Скорость 8
Единицы действия 1

Тяжёлый цеп (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 2d8 + 6 и цель сбивается с ног.

Молотящий ураган (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Требуется тяжёлый цеп; ближняя вспышка 2; +12 против КД; урон 2d8 + 6 и цель, не превышающая Средний размер, сбивается с ног.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Сил 22 (+11) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 12 (+6)
Тел 23 (+11) **Инт** 4 (+2) **Хар** 6 (+3)

Снаряжение доспех из шкуры, тяжёлый цеп

Тактика огра громилы

Громила часто возглавляет банду огров — не потому что он умнее или харизматичнее, а потому что может поколотить любого огра, который не хочет исполнять его приказы. Он устремляется вперёд и нападает на самого сильного с виду врага, используя *молотящий ураган*, когда в пределах досягаемости оказывается хотя бы два врага.

Знание об огре

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об ограх:

Сл 15: Огры часто устраивают логова в малонаселённых пограничных районах — здесь они могут вдоволь грабить прохожих, не боясь преследования. Им нравятся уединённые холмы и тёмные леса.

Будучи предоставленными самим себе, огры живут небольшими бандами дикарей. Такие банды уходят с насиженных мест, когда там кончаются легкодоступные ресурсы. Вместо настоящей охоты и собирательства они занимаются только лишь грабежом.

Сл 20: Огры — ленивые и грубые существа, но сильные хозяева могут заставлять их выполнять простую работу. Самые умные огры иногда становятся наёмниками, и у них будет снаряжение и доспехи лучше чем у обычных огров. Им нравится большое оружие, которое хорошо использует их размер и силы — секиры, моргенштерны и тяжёлые цепы.

Примеры сцен

Огры сотрудничают со множеством существ. Из-за того что огров можно подкупить, обмануть или запугать, их можно увидеть в качестве головорезов в любом приключении и любом игровом мире. Огров может использовать воровская гильдия и злые военачальники. Они могут быть главарями племён огров и гоблинов или миньонами великанов и драконов.

Сцена 8 уровня (опыт 1 850)
✦ 1 огр дикарь (громила 8 уровня)
✦ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5 уровня)
✦ 8 орков воинов (миньон 9 уровня)
✦ 2 жутких кабана (громила 6 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 600)
✦ 1 огр громила (элитный громила 11 уровня)
✦ 2 огра дикаря (громила 8 уровня)
✦ 2 огра налётчика (налётчик 8 уровня)

ONI (ОНИ)

ЛЕГЕНДЫ РАССКАЗЫВАЮТ О ЖЕСТОКИХ ПОХОЖИХ НА огров существах, обладающих большими способностями к магии. Эти жестокие и деспотичные существа часто порабощают слабых и уничтожают невиновных. Эти чудовища называются о́ни, и они фигурируют в основном в рассказах детей... и кошмарных снах.

Знание об они

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об о́ни:

Сл 15: О́ни строят хорошо замаскированные крепости и подземные логова и окружают себя земными благами и слугами. Несмотря на схожую внешность, о́ни не связаны с ограми.

Сл 20: Общественное положение среди о́ни определяется богатством, а также количеством и качеством рабов. Рабы часто служат средством для соревнования среди о́ни.

О́ни используют свои способности к иллюзии для выдавания себя за гуманоидов самых разных рас. В таком виде они проникают в чужие сообщества и дурачат врагов. Многие о́ни также могут принимать газообразную форму и становиться невидимыми.

Сл 25: О́ни считают себя великими повелителями, заслуживающими уважения меньших существ. О́ни, которым кажется, что с ними обращаются непочтительно, часто разрабатывают сложные планы по отмщению.

Они ночной охотник

Ночные охотники это опасные о́ни, проникающие в небольшие деревни и города, пожирающие спящих жертв. Больше всего на свете они ценят плоть разумных гуманоидов. Днём ночные охотники живут в простых хижинах, находящихся в изолированных местах на границе цивилизации, выдавая себя при помощи магии за отшельников, скрывая таким образом свою смертоносную деятельность.

О́ни ночной охотник **Элитный контроллер 8 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 700

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Хиты 180; **Ранен** 90; смотрите также *гипнотическое дыхание*
КД 24; **Стойкость** 23, **Реакция** 21, **Воля** 22
Спасброски +2
Скорость 8, летая 8 (неуклюже)
Единицы действия 1

Моргенштерн (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 1d12 + 5 и цель, не превышающая Средний размер, толкается на 1 клетку.

Гипнотическое дыхание (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Очарование**, **Сон**

Ближняя волна 5; +11 против Воли; цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель теряет сознание (спасение оканчивает).

Пожрать душу (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**, **Психическая энергия**

Действует только на бессознательную цель; +13 против КД; урон психической энергией 2d10 + 4 и о́ни ночной охотник восстанавливает 10 хитов. Эта атака не приводит цель в сознание.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

О́ни ночной охотник может сделать себя похожим на пожилого гуманоида Среднего или Большого размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана о́ни) раскрывает обман.

Газообразная форма (стандартное; поддержание стандартным; на сцену) ✦ **Превращение**

О́ни ночной охотник становится неосязаемым и получает скорость полёта 8 (парение). Он может входить в пористые препятствия и проходить через них, даже если обычно они предотвращают перемещение (такие как двери и окна с трещинами). Он остаётся в этой форме пока поддерживает талант.

Мировоззрение Злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Воровство +12, Обман +13, Проницательность +10, Скрытность +12
Сил 20 (+9) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 12 (+5)
Тел 18 (+8) **Инт** 12 (+5) **Хар** 18 (+8)

Снаряжение моргенштерн

Тактика они ночного охотника

Ночные охотники используют *обманный покров* для того чтобы выглядеть как пожилые гуманоиды или они подкрадываются к жертве в газообразной форме. В любом случае, им нужно лишь подойти достаточно близко для использования *гипнотического дыхания*. Если им удастся усыпить одно или несколько существ, то они начинают питаться, используя *пожрать душу*.

При угрозе жизни ночной охотник убегает. Если он ещё не использовал в этой сцене *газообразную форму*, то может использовать её для побега.

SAM WOOD (2)

Они маг

Умным, но алчным магам о́ни (которых иногда ошибочно называют магами огров) нравится запугивать слабых гуманоидов и принуждать их к услужению.

Маг о́ни часто прячется за теми, кого возглавляет. Тот, кто кажется шаманом орков, вождём огров или предводителем азеров, в действительности может оказаться замаскированным магом о́ни.

О́ни маг	**Элитный соглядатай 10 уровня**
Большой природный гуманоид	Опыт 1 000
Инициатива +10	**Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Хиты 172; **Ранен** 86	
Регенерация 5	
КД 26; **Стойкость** 25, **Реакция** 24, **Воля** 24	
Спасброски +2	
Скорость 7, летая 8 (неуклюже)	
Единицы действия 1	
Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Досягаемость 2; +15 против КД; урон 2d6 + 6.	
Замораживающая волна (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Холод**	
Ближняя волна 5; +15 против Стойкости; урон холодом 1d8 + 6 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
Гроза (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Электричество**	
Зональная вспышка 2 в пределах 10; +15 против Реакции; урон электричеством 2d6 + 4.	
Боевое превосходство	
О́ни маг причиняет рукопашными атаками дополнительно 1d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.	
Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**	
О́ни маг может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего или Большого размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана о́ни) раскрывает обман.	
Невидимость (стандартное; неограниченный) ✦ **Иллюзия**	
О́ни становится невидимым до совершения атаки.	
Мировоззрение Злое	**Языки** Великаний, Общий
Навыки Магия +14, Обман +15, Проницательность +12	
Сил 22 (+11) **Лов** 13 (+6) **Мдр** 14 (+7)	
Тел 20 (+10) **Инт** 18 (+9) **Хар** 21 (+10)	
Снаряжение кольчуга, двуручный меч	

Тактика они мага

О́ни маг использует *обманный покров* чтобы скрывать свой истинный облик, часто принимая неугрожающую внешность. Он становится невидимым для получения боевого превосходства следующей атакой. Встретив несколько врагов, он полагается на *замораживающую волну* и *грозу*. О́ни маг редко сражается до смерти и всегда старается покинуть проигранное сражение.

Примеры сцен

О́ни всех видов часто доминируют над слабыми чудовищами, делая из них новых рабов для сражений.

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
- ✦ 1 о́ни ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)
- ✦ 3 огра дикаря (громила 8 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)
- ✦ 1 о́ни ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)
- ✦ 4 орка берсерка (громила 4 уровня)
- ✦ 6 орков воинов (миньон 9 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 700)
- ✦ 1 о́ни маг (элитный соглядатай 10 уровня)
- ✦ 4 огра головореза (миньон 11 уровня)
- ✦ 2 огра налётчика (налётчик 8 уровня)
- ✦ 1 тролль (громила 9 уровня)

OOZE (СЛИЗЬ)

СЛИЗИ — БЕСФОРМЕННЫЕ СУЩЕСТВА, КОТОРЫЕ ЖИВУТ только ради еды. Они рыщут по пещерам, развалинам и подземельям в поисках живой или мёртвой органической материи.

ОХРЯНОЕ ЖЕЛЕ

Охряное желе может просачиваться под двери и сквозь любые щели шириной в сантиметр. Они не могут карабкаться вверх по лестницам и подобным поверхностям, поэтому часто оказываются запертыми в самых низких комнатах.

Охряное желе **Элитный громила 3 уровня**
Большой природный зверь (слепое, слизь) Опыт 300

Инициатива +0 **Чувства** Внимательность +2; слепое зрение 10, чувство вибрации 10
Хиты 102; **Ранен** 51; смотрите также ниже *расщепление*
КД 18; **Стойкость** 16, **Реакция** 14, **Воля** 14
Иммунитет взгляд; **Сопротивляемость** 5 кислота
Спасброски +2
Скорость 4; смотрите также *текучая форма*
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

+8 против КД; урон 2d6 + 1 и продолжительный урон кислотой 5 (спасение оканчивает).

Текучая форма (движение; неограниченный)

Охряное желе совершает шаг на 4 клетки.

Расщепление (когда впервые станет раненым; на сцену)

Охряное желе распадается на две части, хиты каждой части равны половине текущих хитов охряного желе. Эффекты, применяемые к оригинальному охряному желе, не применяются ко второй его части. Охряное желе не может расщепиться, если атакой, вызвавшей ранение, его хиты были опущены ниже 1. Оставленные наедине, две половинки в конечном счёте объединятся в конце сцены в одно существо.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 13 (+2) **Лов** 8 (+0) **Мдр** 12 (+2)
Тел 11 (+1) **Инт** 1 (-4) **Хар** 1 (-4)

ТАКТИКА ОХРЯНОГО ЖЕЛЕ

Охряное желе полностью полагается на свои инстинкты, используя *текучую форму* для перемещения среди врагов, раздавая атаки ударами. Став раненым, желе расщепляется и продолжает атаковать обоими половинками, пока не будет уничтожено.

СТУДЕНИСТЫЙ КУБ

Студенистые кубы ползают по помещениям и коридорам подземелий, пожирая всю встреченную органическую материю и оставляя за своим прозрачным телом только неорганическое.

Студенистый куб **Элитный громила 5 уровня**
Большой природный зверь (слепой, слизь) Опыт 400

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +3; чувство вибрации 5
Хиты 152; **Ранен** 76
КД 18; **Стойкость** 18, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет взгляд; **Сопротивляемость** 10 кислота
Спасброски +2
Скорость 3; смотрите также *поглощение*
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

+10 против Стойкости; урон 2d6 + 2 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Поглощение (стандартное; неограниченный) ✦ **Кислота**

Студенистый куб атакует одну или две цели не больше Среднего размера; +8 против Реакции (автоматически попадает по обездвиженным существам). При попадании цель становится захваченной и затягивается в пространство куба; цель становится изумлённой и получает продолжительный урон кислотой 10, пока не высвободится из захвата. Существа, избежавшие захвата, совершают шаг в соседнюю с кубом клетку по своему выбору. Куб может перемещаться как обычно вместе с поглощёнными существами внутри себя.

Полупрозрачный

Студенистый куб невидим, пока его не обнаружат (Сл проверки Внимательности 25) или пока он не атакует. Существа, не заметившие студенистый куб, могут войти в него и автоматически подвергнуться *поглощению*.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +9
Сил 14 (+4) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 13 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 1 (-3) **Хар** 1 (-3)

ТАКТИКА СТУДЕНИСТОГО КУБА

Студенистые кубы рыщут по коридорам подземелий в поисках пищи, нападая и пожирая всё, что в них попадает.

ЗНАНИЕ О СЛИЗИ

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Слизи — это бесформенные существа, с крошечными зачатками интеллекта. Действуют они инстинктивно и нападают из-за голода или из-за того, что их потревожили. Для восприятия окружающей местности они используют слепое зрение или чувство вибрации.

ПРИМЕРЫ СЦЕН

Любые обитатели подземелий могут пустить в своё логово слизей.

Сцена 3 уровня (опыт 750)
✦ 1 охряное желе (элитный громила 3 уровня)
✦ 3 орка налётчика (налётчик 3 уровня)

WARREN MAHY

ORC (ОРК)

ОРКИ ПОКЛОНЯЮТСЯ ГРУУМШУ, ОДНОГЛАЗОМУ БОГУ резни. Это дикие и кровожадные мародёры. Они нападают на цивилизованные расы мира природы, а также дерутся между собой из-за еды и сокровищ. Им нравится рукопашный бой и сопутствующая ему радость, и они никогда не отступают и не сдаются.

В сообществе орков есть индивидуумы, исполняющие особые задачи. Глаза Груумша — это орки с особой связью с этим яростным божеством. Они совершают жертвоприношения, предсказывают будущее и передают вождям волю Груумша. Кровожадные орки — это сильнейшие воины племени с огромной силой и яростью, которые часто становятся помощниками вождей или телохранителями.

Орки часто сражаются вместе с огрями, и они могут добровольно или по принуждению служить тёмным командирам или злобным чудищам, которым достаёт силы для подчинения.

Орк батрак **Миньон 4 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 44

Инициатива +0 **Чувства** Внимательность +0; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; **Стойкость** 15, **Реакция** 12, **Воля** 12
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 5.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Сил 16 (+3) **Лов** 10 (+0) **Мдр** 10 (+0)
Тел 14 (+2) **Инт** 8 (-1) **Хар** 9 (-1)

Снаряжение доспех из шкуры, дубинка

Тактика огра батрака

Этим оркам малознакомо понятие чести и они просто наваливаются на одного врага, беря числом. Обычно батраки начинают сражение с атаки в броске (при этом скорость у них будет выше).

Орк воин **Миньон 9 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 100

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 21; **Стойкость** 19, **Реакция** 16, **Воля** 16
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Боевой топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+14 против КД; урон 6.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Сил 17 (+6) **Лов** 11 (+3) **Мдр** 10 (+3)
Тел 15 (+5) **Инт** 8 (+2) **Хар** 9 (+2)

Снаряжение лёгкий доспех, боевой топор, лёгкий щит

Тактика орка воина

Орк воин атакует в броске, рубя врагов боевым топором.

Орк налётчик **Налётчик 3 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 150

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +1; сумеречное зрение
Хиты 46; **Ранен** 23; смотрите также *импульс воина*
КД 17; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d12 + 3 (критический 1d12 + 15).

Ручной топор (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 5/10; +7 против КД; урон 1d6 + 3; смотрите также *взгляд убийцы*.

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Орк налётчик совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 11 хитов.

Взгляд убийцы

При совершении дальнобойной атаки орк налётчик игнорирует укрытие и покров (но не полный покров), если цель находится в пределах 5 клеток от него.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +8, Запугивание +5
Сил 17 (+4) **Лов** 15 (+3) **Мдр** 10 (+1)
Тел 14 (+3) **Инт** 8 (+0) **Хар** 9 (+0)

Снаряжение кожаный доспех, секира, 4 ручных топора

Тактика орка налётчика

Орк налётчик мечет топоры, пока они не кончатся или пока враги не подойдут для рукопашного боя, после чего вынимает секиру.

Орк берсерк **Громила 4 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 175

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; сумеречное зрение
Хиты 66; **Ранен** 33; смотрите также *импульс воина*
КД 15; **Стойкость** 17, **Реакция** 13, **Воля** 12
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+8 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 1d12 + 17).

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Орк берсерк совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 16 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +10, Запугивание +6
Сил 20 (+7) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 10 (+2)
Тел 16 (+5) **Инт** 8 (+1) **Хар** 9 (+1)

Снаряжение кожаный доспех, секира

Тактика орка берсерка

Яростный берсерк отчаянно устремляется в рукопашный бой и скорее умрёт, чем отступит.

Орк глаз Груумша **Контроллер (лидер) 5 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Гнев Груумша аура 10; орки в ауре могут использовать *предсмертный удар* (смотрите ниже).
Хиты 64; **Ранен** 32; смотрите также *импульс воина* и *предсмертный удар*
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 14, **Воля** 15
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d8 + 3.

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Глаз Груумша совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 16 хитов.

Предсмертный удар (когда хиты опускаются до 0)

Орк совершает рукопашную стандартную атаку.

Глаз гнева (малое; неограниченный) ✦ **Страх**

Дальнобойный 5; +8 против Воли; цель получает штраф -4 к КД (спасение оканчивает).

Рука разрушения (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Исцеление**

Дальнобойный 5; один орк в пределах дальности совершает рукопашную стандартную атаку (свободным действием) и восстанавливает 15 хитов при попадании или 5 хитов при промахе.

Молот хаоса (стандартное; на сцену) ✦ **Силовое поле**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +8 против Реакции; урон силовым полем 2d6 + 3 и цель сбивается с ног. *Промах:* Половина урона и цель не сбивается с ног.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +10, Запугивание +10, Религия +7
Сил 17 (+5) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 11 (+2) **Хар** 17 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, меховая мантия, копьё

Тактика орка глаза Груумша

Этот орк держится в пределах 10 клеток от союзников, чтобы им помогала его аура. Если у этого орка нет врага, которого можно атаковать копьём, он три раза использует *глаз гнева*, чтобы ослабить врагов, а затем использует *руку разрушения* для помощи союзникам в бою. Если несколько врагов соберутся вместе, он бьёт их *молотом хаоса*.

Кровожадный орк **Элитный громила 7 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 600

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 194; **Ранен** 97; смотрите также *импульс воина*
КД 21; **Стойкость** 22, **Реакция** 19, **Воля** 17
Спасброски +2
Скорость 6 (8 во время атаки в броске)
Единицы действия 1

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 1d12 + 17); смотрите также *кровь за кровь*.

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Кровожадный орк совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 48 хитов.

Воздаяние за боль (немедленный ответ, когда ударен врагом, находящимся в соседней клетке; неограниченный)

Кровожадный орк совершает рукопашную стандартную атаку по этому врагу.

Кровь за кровь ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Когда кровожадный орк попадает по раненому врагу, он причиняет дополнительно 5 единиц урона и восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +11, Запугивание +8
Сил 20 (+8) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 11 (+3)
Тел 17 (+6) **Инт** 9 (+2) **Хар** 10 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, секира

Тактика кровожадного орка

Этот орк устремляется в бой и тратит единицу действия на совершение после этого дополнительной атаки. Когда его ударяет смежный враг, он использует *воздаяние за боль*.

Орк вождь **Элитный громила (лидер) 8 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 700

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Кровь врагов аура 5; раненые союзники, находящиеся в ауре, причиняют рукопашными атаками дополнительно 2 единицы урона.
Хиты 216; **Ранен** 108; смотрите также *импульс воина*
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 19, **Воля** 21
Спасброски +2
Скорость 5 (7 во время атаки в броске)
Единицы действия 1

Секира (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d12 + 5 (критический 1d12 + 17).

Внушить ярость (немедленный ответ, когда хиты союзника, находящегося в пределах дальности, опускаются до 0; перезарядка ⚄ ⚅)

Дальнобойный 10; союзник совершает рукопашную стандартную атаку.

Импульс воина (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Оружие**

Орк вождь совершает рукопашную стандартную атаку и восстанавливает 54 хита.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний, Общий
Навыки Выносливость +12, Запугивание +13
Сил 20 (+9) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 12 (+5)
Тел 18 (+8) **Инт** 10 (+4) **Хар** 19 (+8)

Снаряжение кольчуга, секира

Тактика орка вождя

Орк вождь держится недалеко от союзников, дабы они получали преимущество от его ауры *кровь врагов* и таланта *внушить ярость*.

RALPH HORSLEY

Знание об орке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об орках:

Сл 15: Оркам нравятся холмы и горы, а пещеры легко переделываются ими под укреплённые логова. Будучи кровожадными мародёрами и каннибалами, орки чтят Груумша и потому наслаждаются резнёй и разрушением.

Орки не строят своих поселений, вместо этого они усиливают существующие укрытия. Они селятся в природных пещерах и строениях, оставленных другими, более искусными в строительстве расами. Орки могут изготовлять простейшие вещи из камня и железа, но они ленивы и скупы, так что предпочитают воровать инструменты, оружие и товары у других народов.

Сл 20: Орки объединяются в шаткое подобие племён. Самый сильный представитель племени становится деспотичным вождём. Отдельные отряды, входящие в одно племя, могут далеко уходить от родных мест, но они всё равно будут считать орков из исходного племени «своими».

Сл 25: Орки часто демонстрируют свою веру в Груумша выкалыванием глаза и принесением его в жертву одноглазому богу.

По легендам Кореллон выколол глаз Груумшу стрелой. Именно поэтому орки ненавидят эльфов и эладринов.

Примеры сцен

В племенах орков для физической работы и ратного дела используют огров и троллей. В качестве питомцев они иногда держат кабанов, дрейков и других зверей.

Сцена 4 уровня (опыт 900)
- ✦ 2 орка налётчика (налётчик 3 уровня)
- ✦ 2 орка берсерка (громила 4 уровня)
- ✦ 1 жуткий кабан (громила 6 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 350)
- ✦ 1 орк глаз Груумша (контроллер 5 уровня)
- ✦ 2 орка берсерка (громила 4 уровня)
- ✦ 4 орка воина (миньон 9 уровня)
- ✦ 2 жутких волка (налётчик 5 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 150)
- ✦ 1 орк вождь (элитный громила 8 уровня)
- ✦ 5 орков воинов (миньон 9 уровня)
- ✦ 1 жуткий кабан (громила 6 уровня)
- ✦ 2 огра налётчика (налётчик 8 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 650)
- ✦ 2 кровожадных орка (элитный громила 7 уровня)
- ✦ 1 кровавошипастое чудище (громила 9 уровня)
- ✦ 1 огр налётчик (налётчик 8 уровня)
- ✦ 1 о́ни ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)

ORCUS (ОРКУС)

ОРКУС, ДЕМОНИЧЕСКИЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ НЕЖИТИ — один из самых влиятельных демонов Бездны. Он достаточно силён для того чтобы потягаться даже с богами. Он правит легионами последователей, как живых, так и представителей нежити, а культы, посвящённые ему, с угрожающей скоростью распространяются по миру природы.

Оркус находит удовольствие в страданиях и боли живых, и ничто не делает его таким счастливым как распивание их крови. Большинство живых существ бесит Оркуса одним своим существованием, поэтому возле себя он держит только нежить; даже его демонические слуги стали нежитью. Он самолично уничтожил сотни великих героев и поверг в прах множество королевств.

Оркус — это огромное порочное гуманоидное существо с сильными козлинными ногами и иссушёной головой, напоминающей баранью морду, а в воздухе развиваются его огромные чёрные крылья. Он балансирует на грани жизни и нежизни — его воспалённое тело намекает на болезненную жизнь, а голова и сияющие красные глаза — на нежизнь. Его толстый хвост, покрытый шипами, находится в постоянном движении.

Оркус носит тяжёлую булаву, увенчанную огромным черепом. Это оружие, известное как Скипетр Оркуса, превращает убитых в кошмарную нежить. Древко скипетра изготовлено из гладкого обсидиана, усеянного кроваво-красными рубинами.

Мёртвые существа реагируют на присутствие Оркуса даже без его команд. Там, где он проходит, из земли вылезают руки скелетов, хватающие врагов за ноги. В воздухе рядом с ним витают духи, издающие жалобные стоны и тоже мешающие врагам.

Знание об Оркусе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию об Оркусе:

Сл 15: Оркус известен под именами Демонический Повелитель Нежити и Кровавый Повелитель. Ему поклоняется нежить и живые существа, не боящиеся нежизни.

Сл 20: Оркусу, как и всем демонам, нравится разрушать, но его цели гораздо серьёзнее, ибо это сами боги. Например, Оркус жаждет смерти Королевы Воронов, чтобы захватить её контроль над смертью и душами мёртвых.

Сл 25: Оркус правит одним из многочисленных слоёв Бездны. Его царство, Танатос, это тёмный ландшафт смерти, окутанный серыми облаками и часто покрытый туманом. Свет плохо проникает сквозь облака и туман, освещая местность как лунной ночью. В мёртвых лесах стоят искривлённые чёрные деревья, а земля полна бесплодными болотами. Голые горы упираются в чёрное небо, а полуразрушенные города и посёлки ютятся в скрытых местах, как будто от страха. По всей стране разбросаны склепы, мавзолеи, надгробные камни и саркофаги. Они стоят на крышах и карнизах как горгульи, они разбросаны по лесам как валуны и они торчат над болотами как мачты затонувших кораблей. В этой стране полно нежити и ничто живое здесь не проживёт долго.

Сл 30: В самом сердце Танатоса стоит огромный обсидиановый дворец с вмурованными костями, едва заметными сквозь полупрозрачный чёрный камень. Это место, Эверлост, раскинулось над зияющим разломом, в чьих вертикальных склонах находятся сотни могил и захоронений, составляющих многоярусный некрополь под дворцом.

Сл 35: У Оркуса есть артефакт *Скипетр Оркуса*. По одним легендам череп на этом скипетре когда-то принадлежал богу добродетели и отваги, осмелившемуся вызвать Оркуса на бой. По другим это череп человеческого героя, но если это так, то он был увеличен магией до текущего размера. В любом случае, добро, когда-то обитавшее в черепе, исказилось и превратилось в самое чудовищное зло.

Оркус **Одиночный громила (лидер) 33 уровня**
Гигантский стихийный гуманоид (демон) Опыт 155 000

Инициатива +22 **Чувства** Внимательность +28; тёмное зрение, сумеречное зрение
Аура смерти (Некротическая энергия) аура 20; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10 (урон некротической энергией 20, если Оркус ранен).
Встающие мертвецы аура 6; для врагов (включая летающих) местность в пределах ауры считается труднопроходимой, а все мёртвые существа в пределах ауры (кроме тех, что были убиты *Скипетром Оркуса*) в начале хода Оркуса встают как упыри-прислужники из Бездны (страница 119), чтобы сражаться под управлением Оркуса.
Хиты 1 525; **Ранен** 762
КД 48; **Стойкость** 51, **Реакция** 46, **Воля** 49
Иммунитет болезни, некротическая энергия, яд; **Сопротивляемость** 10 изменчивая (3/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +5
Скорость 6, летая 10 (неуклюже), телепортация 6
Единицы действия 2

Скипетр Оркуса (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Досягаемость 4; +37 против КД; урон 2d12 + 12 плюс урон некротической энергией 1d12 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает); смотрите также *повелитель нежити*.

Касание смерти (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 4; +33 против Стойкости; хиты цели опускаются до 0 (сопротивляемость и иммунитет к некротической энергии не применяются). *Промах:* Цель получает урон некротической энергией, равный её значению ранения.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг входит или совершает шаг в соседнюю с Оркусом клетку; неограниченный)

+36 против КД; урон 2d8 + 12, цель становится ошеломлённой до конца следующего хода Оркуса и сбивается с ног.

Некротическая вспышка (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 10; +38 против Стойкости; урон некротической энергией 2d12 + 12 и вся нежить во вспышке восстанавливает 20 хитов.

Повелитель нежити

В начале хода Оркуса все существа, убитые *Скипетром Оркуса*, всё ещё находящиеся в убитом состоянии, воскресают в виде ужасного призрака (страница 267) под управлением Оркуса.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +31, История +28, Магия +28, Религия +28
Сил 35 (+28) **Лов** 22 (+22) **Мдр** 25 (+23)
Тел 33 (+27) **Инт** 25 (+23) **Хар** 30 (+26)

Снаряжение *Скипетр Оркуса*

Тактика Оркуса

Те, кому не повезло встретиться с Оркусом, редко выживают после этого. Демонический повелитель окружил себя слугами и стражами-нежитью, и потому он всегда готов к сражению. Ему нравится убивать врагов *Скипетром Оркуса* и использовать талант *повелитель нежити* для создания из убитых ужасных призраков. Против чрезвычайно опасных врагов он использует *касание смерти*. Когда враг входит в смежную клетку, демонический повелитель атакует хвостом. Когда Оркуса окружает несколько врагов, он тратит единицу действия для использования *некротической вспышки*.

WAYNE REYNOLDS

Проявление Оркуса

Проявление Оркуса призывается ритуалом, известным только самым преданным жрецам Оркуса. В сущности это слабая копия демонического повелителя, выполняющая команды призвавшего.

У Оркуса нет связи со своим проявлением. Он не может видеть через его глаза, говорить через него,управлять им и даже чувствовать, что проявление уничтожено. Однако проявление думает и ведёт себя в точности как демонический повелитель и обычно исчезает по окончанию порученного задания.

Проявление Оркуса **Элитный громила 24 уровня**
Большой стихийный гуманоид (демон) Опыт 12 100

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +21; сумеречное зрение, тёмное зрение
Малая аура смерти (Некротическая энергия) аура 10; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 5 (урон некротической энергией 10, если проявление Оркуса ранено).
Хиты 560; **Ранен** 280
КД 37; **Стойкость** 39, **Реакция** 35, **Воля** 36
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, 10 изменчивая (3/сцену; смотрите словарь)
Спасброски +2
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)
Единицы действия 1

Булава с черепом (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Досягаемость 2; +27 против КД; урон 2d10 + 5 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг входит или совершает шаг в соседнюю с проявлением Оркуса клетку; неограниченный)

+27 против КД; урон 2d6 + 10 и цель сбивается с ног.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +24, История +23, Магия +23, Религия +23
Сил 30 (+22) **Лов** 17 (+15) **Мдр** 19 (+16)
Тел 30 (+22) **Инт** 22 (+18) **Хар** 25 (+19)

Снаряжение булава с черепом

Тактика проявления Оркуса

Проявление Оркуса обычно призывается для сражения и делает оно это эффективно. Вместо рассредоточения атак он предпочитает фокусироваться на одном враге. Он тратит единицу действия не выжидая удобного момента, совершая дополнительную атаку в начале боя.

Знание о проявлении Оркуса

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Влиятельные жрецы Оркуса могут особым ритуалом призывать проявление демонического повелителя.

Сл 30: Проявление разумно, хотя оно осведомлено о тайных мыслях демонического повелителя не больше чем его поклонники. Проявление способно на независимое мышление, но оно повинуется командам создателя, если только это не противоречит духу и целям Оркуса.

Доресэйн, экзарх Оркуса

Самые сильные слуги Оркуса — это его экзархи, нежить, наделённая частицами божественной силы. Доресэйн, Король Упырей, это самый сильный из этих слуг.

Доресэйн выглядит как упырь, хотя он стоит прямо, а не сгорбившись. В глазах его виден болезненно-зелёный свет. Он носит элегантный плащ из сшитой человеческой плоти и доспех из бледной кожи, украшенный черепами. На его лысой голове покоится костяная корона и он ходит с посохом, называемым *Жаждущими Зубами*, изготовленным из позвоночника былой жертвы. В знак уважения Оркуса этот посох тоже увенчан черепом.

Доресэйн, король упырей **Элитный налётчик 27 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 22 000

Инициатива +25 **Чувства** Внимательность +24; тёмное зрение
Хиты 508; **Ранен** 254
КД 43; **Стойкость** 41, **Реакция** 41, **Воля** 38
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 8; смотрите также *алчное бешенство* и *телепортация*
Единицы действия 1

Жаждущие Зубы (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+32 против КД; урон 1d6 + 9 и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает).

Плащ Ртов (стандартное; неограниченный)

+30 против КД; урон 1d8 + 10 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Алчное бешенство (стандартное; перезарядка ⚅)

Доресэйн перемещается на расстояние вплоть до 8 клеток, не провоцируя при этом атаки и совершает атаку *плащом ртов* по всем существам, по соседству с которыми он оказывается во время этого перемещения.

Телепортация (движение; перезарядка ⚄ ⚅ ⚅) ✦ **Телепортация**

Доресэйн может телепортироваться на расстояние вплоть до 12 клеток.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Обман +25, Проницательность +24, Религия +23
Сил 29 (+22) **Лов** 30 (+23) **Мдр** 23 (+19)
Тел 30 (+23) **Инт** 20 (+18) **Хар** 25 (+20)

Снаряжение *Жаждущие Зубы* (посох), *Плащ Ртов*

Тактика Доресэйна

Король Упырей начинает сражение с траты единицы действия, чтобы можно было использовать *алчное бешенство*, и подойдя к врагу, совершить рукопашную стандартную атаку. Пока Доресэйн не может использовать *алчное бешенство*, он чередует атаки *Жаждущими Зубами* и *плащом ртов*.

Знание о Доресэйне

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Доресэйн, Король Упырей, служит Оркусу экзархом каннибализма и убийств. Сила Доресэйна в его ненасытном голоде. Его никогда не видели без костяного посоха, а его плащ, сам являющийся нежитью, сделан из сшитых кусков плоти и кусающихся ртов.

Сл 30: У Доресэйна в Танатосе есть домен, известный как Белое Королевство, населённый в основном упырями и прочей поедающей плоть нежитью. Своё название он получил из-за костей, из которых состоят все дома — хождение по улицам поднимает клубы белой костяной пыли, создающей туман, окрашивающий весь город белым цветом.

ИЕРОФАНТ СМЕРТИ

Сторонники культа Оркуса — сумасшедшие личности, а этот достиг среди них высшего ранга. Это не обычный жрец, ведь Оркус обитает в Бездне и не может предоставлять своим жрецам божественную магию. Несмотря на это он наделён великой силой своего демонического повелителя и сам находится на границе между жизнью и смертью.

Иерофант смерти **Элитный контроллер 21 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 6 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +14
Аура разложения (Некротическая энергия) аура 5; живые враги в ауре получают штраф -2 ко всем защитам.
Хиты 382; **Ранен** 191
КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 32, **Воля** 37
Сопротивляемость 10 некротическая энергия
Спасброски +2
Скорость 5
Единицы действия 1

Булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+24 против КД; урон 1d8 + 5 и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Видение смерти (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅ ⚃) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; +24 против Воли; урон психической энергией 2d6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Слово Оркуса (стандартное; перезарядка ⚃) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +24 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 7 и цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает). Нежить во вспышке восстанавливает 15 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Религия +17
Сил 20 (+15) **Лов** 13 (+11) **Мдр** 18 (+14)
Тел 15 (+12) **Инт** 14 (+12) **Хар** 24 (+17)

Снаряжение латный доспех, булава, кадило

Тактика иерофанта смерти

Иерофант смерти использует *видение смерти* для удержания одних врагов, пока он разбирается с другими. Чаще всего он совершает стандартные атаки булавой, но он также как можно чаще использует *слово Оркуса*.

Знание об иерофанте смерти

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Иерофанты смерти — самые сильные последователи Оркуса. Некоторые из них знают ритуал призыва проявления Оркуса.

Сл 30: Обычно иерофанты смерти возглавляют культы из нескольких сот представителей, разбросанных по большой территории. Они поручают младшим жрецам смерти возглавлять небольшие группы в пределах культа, и у каждой такой группы обычно есть своё особое задание, такое как осквернение храмов, кража костей из королевских гробниц и подмешивание яда в колодцы с водой.

STEVE ARGYLE

Культы Оркуса

Культы, посвящённые Кровавому Повелителю, действуют тайком. Исключения делаются лишь для извращённых орд варваров и легионов нежити. Сторонники Оркуса собираются в укромных местах, связанных со смертью: кладбища, мавзолеи, склепы и древние некрополи.

У культов Оркуса нет общей символики; каждый культ придумывает свой способ напоминания о чудовищной власти Оркуса. Обычно это черепа и кости, бараньи рога и богохульные руны. Среди сторонников распространены чёрный цвет и цвет крови.

Оркус обожает страдания живых, а для распространения страданий идеально подходят болезни. Его последователи засоряют колодцы трупами, блокируют канализации и совершают всевозможные преступления, направленные на распространение заболеваний.

Последователи Оркуса не считают нежизнь святой, для них это лишь способ достижения своих целей и стремлений Оркуса по уничтожению жизни настоящей. Поэтому-то они и создают нежить в огромных количествах. Влиятельные сторонники могут считать вампиров и мумий равными себе и принимать их в культ, а зомби и скелеты — это лишь расходуемые слуги. В конечном счёте каждый последователь надеется отбросить оковы смертности и стать влиятельной разумной нежитью, такой как лич, рыцарь смерти, мумия или вампир, и так получить власть над младшей нежитью. На деле очень мало кто достигает этой цели, но последователи считают нежизнь большой услугой Оркусу и способом избежать наказания в посмертии, поэтому они согласны даже на превращение в скелетов и зомби.

Главным в жертвоприношениях Оркусу является не убийство жертвы, а сбор и распространение её крови. Религиозные лидеры пьют кровь из черепов и, вновь наполнив, поливают идолы Оркуса. Этот ритуал проводится раз в месяц, и если для жертвоприношения не удаётся найти мыслящую жертву, им приходится брать свою собственную кровь, чего, естественно, они всеми силами стараются избежать. Последователи считают распитие крови знаком подлинной преданности Оркусу, и они говорят, что Оркус тоже отпивает часть этой крови.

Жрец Оркуса **Контроллер (лидер) 9 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 400

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +12
Объятья смерти (Некротическая энергия) аура 10; враги в ауре получают штраф -2 к спасброскам.
Хиты 96; **Ранен** 48
КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 19, **Воля** 21; смотрите также *тёмное благословение*
Скорость 5

Булава (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+12 против КД; урон 1d8 + 1 плюс урон некротической энергией 1d8.

Луч чёрного огня (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Дальнобойный 10; +10 против Реакции; урон огнём и некротической энергией 1d8 + 3 и один союзник в пределах линии обзора жреца Оркуса получает бонус таланта +2 к следующему броску атаки по цели.

Тёмное благословение (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 2; +10 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8 + 3 и цель толкается на 1 клетку. *Попадание или промах:* Жрец и все союзники во вспышке получают бонус таланта +2 к КД до конца сцены.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Магия +10, Религия +10
Сил 13 (+5) **Лов** 10 (+4) **Мдр** 16 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 12 (+5) **Хар** 15 (+6)

Снаряжение кольчуга, булава с навершием в виде черепа

Тактика жреца Оркуса

Жрец держится недалеко от союзников, поджидая удачный момент для использования *тёмного благословения*. После этого он нападает на врагов булавой или *лучом чёрного огня*.

Кровавый приспешник **Налётчик 7 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 300

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 76; **Ранен** 38
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 19, **Воля** 18
Скорость 6

Коса (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+12 против КД (+14 по раненым врагам); урон 2d4 + 2 плюс урон некротической энергией 5.

Кровавый путь (малое; неограниченный)

Кровавый приспешник совершает шаг на 1 клетку (2 клетки в раненом состоянии).

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Акробатика +11, Религия +8
Сил 14 (+5) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 13 (+4)
Тел 12 (+4) **Инт** 10 (+3) **Хар** 15 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, коса

Тактика кровавого приспешника

Кровавый приспешник использует *кровавый путь* для маневрирования среди врагов, а сам раздаёт удары окровавленной косой.

Примеры сцен

Оркус — одно из самых сильных существ, которое может встретиться искателям приключений. К несчастью для них его невозможно застать в одиночестве.

Живые сторонники Оркуса часто заключают союзы с демонами и нежитью.

Сцена 9 уровня (опыт 2 400)
- ✦ 1 жрец Оркуса (контроллер 9 уровня)
- ✦ 4 кровавых приспешника (налётчик 7 уровня)
- ✦ 2 боевых умертвия (солдат 9 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 22 525)
- ✦ 1 иерофант смерти (элитный контроллер 21 уровня)
- ✦ 5 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)
- ✦ 2 предвестника гнили (солдат 20 уровня)
- ✦ 1 метатель гнили (артиллерия 22 уровня)

Сцена 24 уровня (опыт 33 800)
- ✦ 1 иерофант смерти (элитный контроллер 21 уровня)
- ✦ 3 кровавых изверга (солдат 23 уровня)
- ✦ 1 проявление Оркуса (элитный громила 24 уровня)

Сцена 28 уровня (опыт 65 950)
- ✦ Доресэйн, Король Упырей (элитный налётчик 27 уровня)
- ✦ 1 ужасный призрак (соглядатай 25 уровня)
- ✦ 2 лича (элитный контроллер 24 уровня)
- ✦ 10 упырей-прислужников из Бездны (миньон 23 уровня)

Сцена 34 уровня (опыт 225 000)
- ✦ Оркус (одиночный громила 33 уровня)
- ✦ 2 атропала (элитный громила 28 уровня)
- ✦ 8 следов лича (миньон 26 уровня)

OTYUGH (ОТИДЖ)

Это чудище с щупальцами питается падалью и скрывается под грудами грязи и отбросов. Неосторожные существа, оказавшиеся в пределах досягаемости его щупалец, затягиваются в пасть и быстро умирают. Отидж закапывает трупы в отбросы, ждёт когда они начнут разлагаться и поедает только после этого.

Знание об отидже

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Некоторые разумные чудища ловят отиджей и используют их в качестве охранников, хотя из отиджей лучше всего получаются живые уничтожители мусора. Отиджи часто проникают в канализационные системы больших городов, скрываясь во тьме и самых тихих углах.

Сл 20: Отиджи обычно нападают на существ, проходящих слишком близко возле их мусорных куч, даже если они не голодны. Они редко пожирают трупы свежеубитых существ, предпочитая сначала дать им сгнить.

Отидж	**Солдат 7 уровня**
Большой природный зверь	Опыт 300

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +11; тёмное зрение
Вонь отиджа аура 1; живые существа в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 82; **Ранен** 41
КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 16, **Воля** 19
Иммунитет болезни
Скорость 5, плавая 5

Щупальце (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +12 против КД; урон 1d8 + 6, цель подтягивается на 2 клетки и становится захваченной (пока не высвободится).

Грязный укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

+12 против КД; урон 1d10 + 6 и цель заболевает грязной лихорадкой (смотрите ниже).

Шпионящий глаз

Отидж может спрятаться под грязной водой или мусором, выставив лишь щупальце с глазами. Сделав так, отидж получает бонус +10 к проверкам Скрытности, но становится обездвиженным.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +8 (+18 со *шпионящим глазом*)

Сил 22 (+9)	**Лов** 11 (+3)	**Мдр** 16 (+6)
Тел 18 (+7)	**Инт** 1 (-2)	**Хар** 5 (+0)

Тактика отиджа

Отидж скрывается, пока добыча сама не подойдёт, после чего нападает длинными щупальцами. Он совершает рукопашные стандартные атаки для хватания и подтягивания потенциальной жертвы. Если отидж начинает ход в соседней с врагом клетке, он совершает *грязный укус*.

Несколько отиджей никак не сотрудничают между собой, и несчастного путешественника, пойманного несколькими отиджами, скорее всего будут перетягивать между собой как переходящий приз.

Примеры сцен

Отиджи редко сотрудничают с другими существами. Сообразительные чудовища могут устраивать ловушки искателям приключений, ловя их между собой и логовом отиджей. Возле логова отиджей можно встретить ползущих падальщиков, потому что они кормятся от случая к случаю, воруя добычу отиджей.

Сцена 7 уровня (опыт 1 450)
- ✦ 1 отидж (солдат 7 уровня)
- ✦ 2 троглодита мучителя (солдат 6 уровня)
- ✦ 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8 уровня)
- ✦ 1 троглодит пронзатель (артиллерия 7 уровня)

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- ✦ 2 отиджа (солдат 7 уровня)
- ✦ 3 ползущих падальщика (контроллер 7 уровня)

Грязная лихорадка	**Болезнь 3 уровня**	**Выносливость улучшение Сл 16, поддержание Сл 11, ухудшение Сл 10 и ниже**
Цель выздоравливает. ◄	**Первичный эффект:** Цель теряет 1 исцеление. ◄►	Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. ► **Конечное состояние:** Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. Цель теряет все исцеления и не может восстанавливать хиты.

ARNIE SWEKEL

OWLBEAR
(СОВОМЕДВЕДЬ)

СЛАВЯЩИЕСЯ ДУРНЫМ ХАРАКТЕРОМ СОВОМЕДВЕДИ нападают на всех, кого, как они думают, им удастся убить.

Совомедведь	**Элитный громила 8 уровня**
Большой фейский зверь	Опыт 700
Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение	
Хиты 212; **Ранен** 106; смотрите также *ошеломляющий визг*	
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 19, **Воля** 20	
Спасброски +2	
Скорость 7	
Единицы действия 1	
Коготь (стандартное; неограниченный)	
Досягаемость 2; +12 против КД; урон 2d6 + 5.	
Двойная атака (стандартное; неограниченный)	
Совомедведь совершает две атаки когтём. Если обе атаки попадают по одной и той же цели, то цель становится захваченной (пока не высвободится).	
Укус (стандартное; неограниченный)	
Только по захваченным целям; автоматическое попадание; урон 4d8 + 5.	
Ошеломляющий визг (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену)	
Ближняя вспышка 1; +10 против Стойкости; цель становится ошеломлённой (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Без мировоззрения	**Языки** —
Сил 20 (+9) **Лов** 14 (+6)	**Мдр** 16 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 2 (+0)	**Хар** 10 (+4)

Тактика совомедведя

Совомедведь нападает на ближайшего врага, всегда при возможности используя *двойную атаку*. Если совомедведь попадает обоими когтями, то он хватает жертву и в следующем раунде *кусает* её. Став в первый раз раненым, он использует *ошеломляющий визг* и нападает на ближайшую ошеломлённую цель.

Зимнепалый совомедведь	**Элитный контроллер 14 уровня**
Огромный фейский зверь	Опыт 2 000
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +15; сумеречное зрение	
Хиты 280; **Ранен** 140; смотрите также *морозный вопль*	
КД 28; **Стойкость** 28, **Реакция** 23, **Воля** 24	
Спасброски +2	
Скорость 7 (хождение по льду)	
Единицы действия 1	
Холодные когти (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**	
Досягаемость 3; +18 против КД; урон 1d8 + 7 плюс урон холодом 1d8 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**	
Зимнепалый совомедведь совершает две атаки когтями. Если обе атаки попадают по одной цели, то цель становится обездвиженной (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится замедленной (спасение оканчивает).	
Морозный вопль (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Холод**	
Ближняя вспышка 3; +16 против Стойкости; урон холодом 1d10 + 5 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).	
Мировоззрение Без мировоззрения	**Языки** —
Сил 24 (+14) **Лов** 14 (+9)	**Мдр** 16 (+10)
Тел 20 (+12) **Инт** 2 (+3)	**Хар** 12 (+8)

Тактика зимнепалого совомедведя

Зимнепалый совомедведь атакует в броске ближайшего врага и бьёт когтями, тратя единицу действия на использование в начале боя *морозного вопля*. Он повторно использует этот талант, став раненым.

Знание о совомедведе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Совомедведи — это опасные хищники Страны Фей, которые давным-давно перебрались в мир природы. Обычно они устраивают логова в лесах и неглубоких пещерах. Они могут быть активными как днём, так и ночью, в зависимости от привычек доступной добычи. Взрослые особи живут парами и охотятся стаями, оставляя молодняк в логове.

Примеры сцен

Некоторые гуманоиды околдовывают или приручают совомедведей в качестве охранных животных. Такие совомедведи считают охраняемую местность своими охотничьими угодьями, безжалостно преследуя неосторожных чужаков.

Сцена 7 уровня (опыт 1 650)
- ✦ 1 совомедведь (элитный громила 8 уровня)
- ✦ 2 сатира распутника (налётчик 7 уровня)
- ✦ 1 сатир дудочник (контроллер 8 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
- ✦ 1 зимнепалый совомедведь (элитный контроллер 14 уровня)
- ✦ 3 циклопа бродяги (налётчик 14 уровня)

STEPHEN CROWE

PANTHER (ПАНТЕРА)

ОБЫЧНАЯ ПАНТЕРА ХОТЬ И ОПАСНА, НО охотится обычно только на небольшую добычу. Некоторые пантеры являются сверхъестественными существами, которых коснулась магия других планов. Они-то и охотятся на гуманоидов.

Фейская пантера	**Налётчик 4 уровня**
Средний фейский зверь	Опыт 175
Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение **Хиты** 54; **Ранен** 27 **КД** 18; **Стойкость** 16, **Реакция** 18, **Воля** 15 **Скорость** 8, лазая 6; смотрите также *шаг фей*	
(+) **Укус** (стандартное; неограниченный)	
+9 против КД; урон 1d6 + 4 и фейская пантера совершает шаг на 1 клетку.	
Атакующий прыжок	
Когда фейская пантера совершает атаку в броске, она причиняет дополнительно 1d6 урона и сбивает цель с ног.	
Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**	
Фейская пантера может телепортироваться на 5 клеток.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Навыки** Скрытность +11 **Сил** 14 (+4) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 13 (+3) **Тел** 14 (+4) **Инт** 2 (-2) **Хар** 11 (+2)	

Тактика фейской пантеры

Фейская пантера выскакивает из укрытия и совершает *атакующий прыжок*, повторяя его когда в соседних клетках не будет врагов.

Призрачная пантера	**Соглядатай 9 уровня**
Средний теневой зверь	Опыт 400
Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение **Хиты** 76; **Ранен** 38 **КД** 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 24, **Воля** 20 **Скорость** 7	
(+) **Когти** (стандартное; неограниченный)	
+14 против КД; урон 2d6 + 5.	
↓ **Шипы на хвосте** (немедленный ответ, когда враг входит или совершает шаг в соседнюю с призрачной пантерой клетку; неограниченный)	
+14 против КД; урон 1d6 + 2.	
Боевое превосходство	
Призрачная пантера причиняет дополнительно 2d6 урона всем целям, над которыми у неё есть боевое превосходство.	
Невидимость (стандартное, используется только в *призрачной форме*; неограниченный) ✦ **Иллюзия**	
Призрачная пантера становится невидимой до совершения ей атаки. Она может окончить этот эффект в свой ход свободным действием.	
Призрачная форма (стандартное; неограниченный)	
Призрачная пантера становится неосязаемой. Она получает бонус таланта +5 к проверкам Скрытности, но причиняет атаками лишь половину урона. Она может окончить этот эффект в свой ход свободным действием.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Навыки** Скрытность +14 (+19 в призрачной форме) **Сил** 15 (+6) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 13 (+5) **Тел** 16 (+7) **Инт** 2 (+0) **Хар** 12 (+5)	

Тактика призрачной пантеры

Призрачная пантера невидима до совершения атаки, что предоставляет ей боевое превосходство. После первой атаки она использует *призрачную форму* чтобы стать неосязаемой и уйти. В следующем раунде она снова становится невидимой и перемещается в позицию для совершения новой атаки. Если враг входит в соседнюю с пантерой клетку, она совершает атаку *шипами на хвосте*.

Знание о пантере

В мире существует множество животных, которых коснулась магия других планов; фейская и призрачная пантера — лишь два примера. При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Фейские пантеры могут перемещаться между миром природы и Страной Фей по ночам и на рассвете.

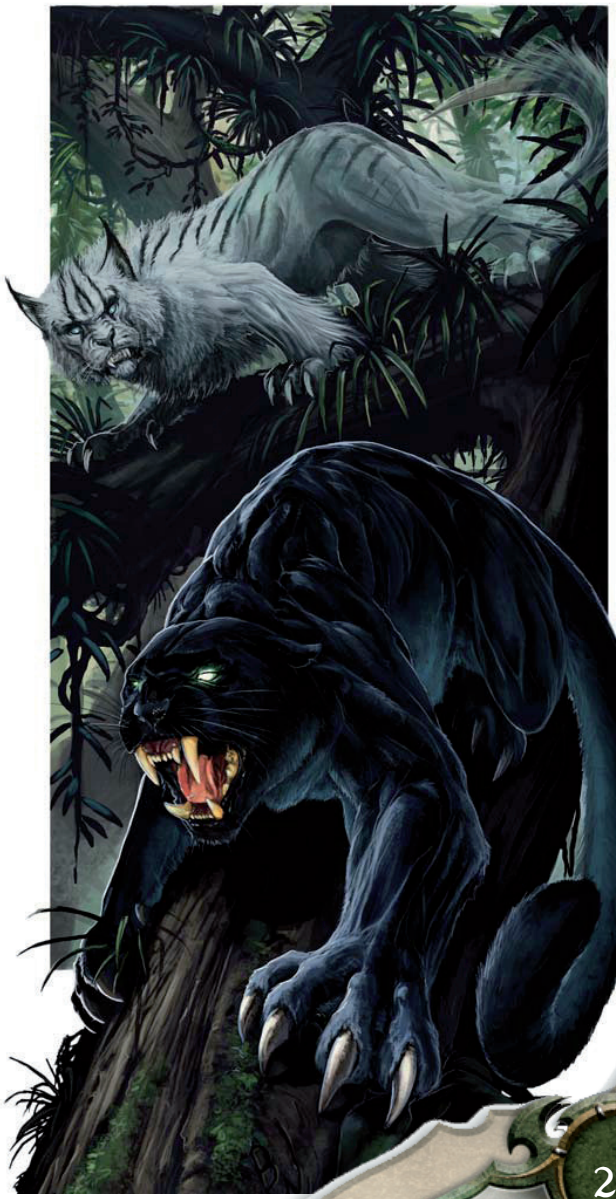
Сл 20: Призрачные пантеры могут перемещаться между миром природы и Царством Теней по ночам и на закате.

Примеры сцен

Разумные чудища часто держат пантер как питомцев. Из фейских пантер получаются отличные спутники для охоты или боя; призрачные пантеры годятся для выслеживания и убийств.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)

- ✦ 2 теневых пантеры (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 1 тёмный преследователь (соглядатай 10 уровня)
- ✦ 2 воина шадар-кай (солдат 8 уровня)



BEN WOOTTEN

PURPLE WORM
(ФИОЛЕТОВЫЙ ЧЕРВЬ)

ФИОЛЕТОВЫЕ ЧЕРВИ — ЭТО ОГРОМНЫЕ РОЮЩИЕ хищники, поедающие всё живое и мёртвое. Они представляют реальную угрозу искателям приключений, исследующим природные пещеры Подземья.

Тактика фиолетового червя

Фиолетовый червь часто прорывается через пол пещеры, нападая на стоящих существ. Когда ему удаётся схватить существо, он использует *сжатие челюстей* для нанесения урона в следующих раундах, пока не сможет проглотить добычу.

Знание о фиолетовом черве

При успешной проверке Подземелий или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Фиолетовый червь может прорываться через сплошной камень, оставляя за собой тоннели. Он пожирает всё подряд без разбору и в обнаружении добычи полагается на слепое зрение и чувство вибрации.

Примеры сцен

Фиолетовые черви — одиночные охотники. Однако иногда их привлекают звуки и колебания от сражений. В последнем случае он вырывается из стены или пола, заставая всех сражающихся врасплох.

Сцена 18 уровня (опыт 9 800)

- ✦ 1 фиолетовый червь (одиночный солдат 16 уровня)
- ✦ 2 диких минотавра (громила 16 уровня)

Фиолетовый червь **Одиночный солдат 16 уровня**
Огромный природный зверь (слепой) Опыт 7 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +10; слепое зрение 10, чувство вибрации 20
Хиты 780; **Ранен** 390
КД 33 (26 для проглоченных существ); **Стойкость** 34, **Реакция** 30, **Воля** 29
Иммунитет взгляд, иллюзия
Спасброски +5
Скорость 6, копая 3 (прокладывание тоннеля)
Единицы действия 2

⊕ **Укус** (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +21 против Реакции; урон 2d8 + 7 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Захватив существо, червь уже не может совершать атаки укусом, но может использовать *сжатие челюстей*.

↓ **Сжатие челюстей** (стандартное; неограниченный)

Если фиолетовый червь начинает ход, удерживая в челюстях цель, он совершает атаку по захваченному существу: +21 против Реакции; урон 2d8 + 7. *Промах:* Половина урона.

↓ **Проглатывание** (стандартное; неограниченный)

Фиолетовый червь пытается проглотить захваченное существо не больше Среднего размера, находящееся в раненом состоянии; +21 против Стойкости; при попадании цель становится проглоченной. Проглоченное существо находится внутри червя и считается изумлённым и удерживаемым, пока не перестанет быть проглоченным. У проглоченной цели есть линия обзора и линия воздействия только до фиолетового червы и ни у каких существ нет линии обзора и линии воздействия до проглоченного существа. Проглоченная цель может совершать только стандартные атаки. В начале каждого хода фиолетового червя проглоченное существо получает урон 10 плюс урон кислотой 10. Если фиолетовый червь умирает, то цель больше не считается проглоченной и может действием движения выбраться на свободу, появляясь в клетке, ранее занимаемой фиолетовым червём.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+15) **Лов** 16 (+11) **Мдр** 14 (+10)
Тел 20 (+13) **Инт** 2 (+4) **Хар** 4 (+5)

Старый фиолетовый червь **Одиночный солдат 25 уровня**
Гигантский природный зверь (слепой) Опыт 30 250

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +15; слепое зрение 10, чувство вибрации 20
Хиты 1 145; **Ранен** 572
КД 41 (34 для проглоченных существ); **Стойкость** 41, **Реакция** 36, **Воля** 35
Иммунитет взгляд, иллюзия
Спасброски +5
Скорость 8, копая 4 (прокладывание тоннеля)
Единицы действия 2

⊕ **Укус** (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 4; +29 против Реакции; урон 2d10 + 9 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Захватив существо, червь уже не может совершать атаки укусом, но может использовать *сжатие челюстей*..

↓ **Сжатие челюстей** (стандартное; неограниченный)

Если старый фиолетовый червь начинает ход, удерживая в челюстях цель, он совершает атаку по захваченному существу: +29 против Реакции; урон 2d10 + 9. *Промах:* Половина урона.

↓ **Проглатывание** (стандартное; неограниченный)

Старый фиолетовый червь пытается проглотить захваченное существо не больше Большого размера, находящееся в раненом состоянии; +29 против Стойкости; при попадании цель становится проглоченной. Проглоченное существо находится внутри червя и считается изумлённым и удерживаемым, пока не перестанет быть проглоченным. У проглоченной цели есть линия обзора и линия воздействия только до фиолетового червы и ни у каких существ нет линии обзора и линии воздействия до проглоченного существа. Проглоченная цель может совершать только стандартные атаки. В начале каждого хода фиолетового червя проглоченное существо получает урон 20 плюс урон кислотой 20. Если фиолетовый червь умирает, то цель больше не считается проглоченной и может действием движения выбраться на свободу, появляясь в клетке, ранее занимаемой фиолетовым червём.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 28 (+21) **Лов** 18 (+16) **Мдр** 16 (+15)
Тел 29 (+21) **Инт** 2 (+8) **Хар** 10 (+12)

FRED HOOPER

QUICKLING
(КВИКЛИНГ)

КВИКЛИНГИ — ЭТО БЫСТРЫЕ ЗЛОБНЫЕ ФЕИ, убивающие других существ ради пропитания, сокровищ и удовольствия. Им нравится устраивать засады и брать врагов хитростью, и они часто сотрудничают с другими существами, разделяющими их желания. Если их проказы выведут из себя слишком сильного врага, квиклинги без зазрений совести убегают, заливаясь смехом и бросая союзников на произвол судьбы.

Хоть квиклинги и происходят из Страны Фей, они часто забредают в мир природы, чтобы наблюдать за интересными событиями и ситуациями.

Знание о квиклинге

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Квиклинги в поимке добычи и ускользании от врагов полагаются на свою скорость и острый ум. Этим хитрым и жестоким существам нравится ловить, мучать и убивать других существ. Обычно они сосредотачивают атаки на самых слабых с виду существах, уклоняясь от более сильных.

Примеры сцен

Квиклинги с готовностью сотрудничают с другими злыми феями, включая фоморов. Злые гуманоиды в мире природы ценят квиклингов как хороших союзников и слуг.

Сцена 9 уровня (опыт 2 150)

- ✦ 2 квиклинга бегуна (налётчик 9 уровня)
- ✦ 1 эладрин сумеречный заклинатель (контроллер 8 уровня)
- ✦ 1 фееболотный крокодил (элитный солдат 10 уровня)

Квиклинг бегун — **Налётчик 9 уровня**
Маленький фейский гуманоид — Опыт 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 96; **Ранен** 48
КД 24 (28 для провоцированных атак); **Стойкость** 20, **Реакция** 24, **Воля** 20
Скорость 12, лазая 6; смотрите также *фейская уловка* и *быстрые удары*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+14 против КД; урон 1d6 + 7.

Быстрые удары (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Квиклинг перемещается с обычной скоростью. В двух точках этого перемещения квиклинг совершает рукопашные стандартные атаки со штрафом -2. Квиклинг не может использовать этот талант будучи обездвиженным или замедленным.

Фейская уловка (стандартное; на сцену)

Квиклинг бегун совершает шаг на 10 клеток.

Сохранение подвижности (малое; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃)

Обездвиженный квиклинг бегун больше не считается обездвиженным.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Акробатика +21, Обман +9, Скрытность +16
Сил 9 (+3) **Лов** 24 (+11) **Мдр** 17 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 14 (+6) **Хар** 10 (+4)

Снаряжение короткий меч

Тактика квиклинга бегуна

Квиклинг бегун выжидает в засаде, надеясь захватить врагов врасплох. Он использует *фейскую уловку* для проскальзывания за вражеских защитников и атакует самых слабых. Он как можно чаще использует быстрые удары, полагаясь в уклонении от провоцированных атак на высокий КД.

Квиклинг ветерок — **Соглядатай 14 уровня**
Маленький фейский гуманоид — Опыт 1 000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение
Хиты 82; **Ранен** 41
КД 30; **Стойкость** 26, **Реакция** 29, **Воля** 23
Скорость 12, лазая 6; смотрите также *ослепляющая скорость* и *неостановимый*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+19 против КД; урон 1d6 + 9.

Ослепляющая скорость (движение; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Иллюзия**

Квиклинг ветерок перемещается на расстояние вплоть до 12 клеток и становится невидимым до совершения атаки или до конца своего следующего хода.

Боевое превосходство

Если квиклинг ветерок обладает боевым превосходством над целью, то он при попадании причиняет ей рукопашными атаками дополнительно 2d6 урона и делает цель изумлённой (спасение оканчивает).

Неостановимый

Квиклинг ветерок игнорирует труднопроходимую местность и может перемещаться по любой твёрдой или жидкой поверхности.

Мировоззрение Злое **Языки** Эльфийский
Навыки Акробатика +26, Обман +13, Скрытность +21
Сил 12 (+8) **Лов** 28 (+16) **Мдр** 17 (+10)
Тел 22 (+13) **Инт** 16 (+10) **Хар** 12 (+8)

Снаряжение короткий меч

Тактика квиклинга ветерка

Квиклинг ветерок использует *ослепляющую скорость* для перемещений и получения боевого превосходства над врагами.

IZZY MEDRANO

RAKSHASA (РАКШАС)

НЕСМОТРЯ НА ЖИВОТНЫЕ ЧЕРТЫ, РАКШАСЫ — умные и утончённые, но злобные существа. Ракшасы бывают разных видов, но у всех есть общие черты, такие как кошачьи головы, когти и любовь к роскоши.

Ракшасы часто скрывают свой облик, используя иллюзии для принятия нужной внешности. Обычно они маскируются под знать или богатых торговцев, говоря ложь и манипулируя другими существами, принуждая их к выполнению нужных действий. Врагов ракшасы предпочитают сбивать с толку, а не убивать, но если боя не избежать, то ракшасы становятся яростными и безжалостными.

Головы у ракшасов похожи на головы зверей из семейства кошачьих, обычно тигров. От кошачьих же им досталась красивая шерсть и лапы с когтями. Они одеваются в красивые наряды и носят дорогие украшения. При ближайшем рассмотрении ракшаса становится заметно, что ладони у него находятся там, где у людей тыльная часть руки, что и может выдать ракшаса.

Знание о ракшасе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Ракшасы — это злобные обманчивые гуманоиды, обожающие роскошь. Они используют мощные иллюзии, скрывающие их истинный облик, и выдают себя за знать, крупных коммерсантов, преступных баронов и других богатых и влиятельных личностей.

Сл 25: У всех ракшасов есть одна особенность. Их руки с когтями обращены в другую сторону, поэтому когда ракшас стоит, свесив руки вдоль тела, его ладони обращены наружу, а не внутрь. Эта странность не умаляет их ловкость и способность владеть оружием.

Сл 30: Согласно некоторым легендам ракшасы были порождены демонами, бежавшими из Бездны в мир природы. Большинство ракшасов в это не верит, заявляя, что у их вида не такая дегенеративная история, но их жестокость всё-таки часто наводит мысль о родстве с демонами.

Ракшас воин — **Солдат 15 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 1 200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 142; **Ранен** 71
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 28, **Воля** 28
Скорость 6

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас воин совершает два броска атаки и выбирает лучший результат; +21 против КД; урон 1d8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода ракшаса.

Коготь (стандартное; неограниченный)
+21 против КД; урон 1d8 + 5.

Прыжок тигра (немедленный ответ, когда помеченный враг в пределах 5 клеток от ракшаса воина совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас совершает шаг в ближайшую клетку, находящуюся по соседству с врагом и совершает по врагу стандартную атаку.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас воин может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +15, Запугивание +14, Обман +14
Сил 20 (+12) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)

Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика ракшаса воина

Ракшас воин сражается длинным мечом, метя врага и используя в следующих раундах *прыжок тигра.*

Ракшас лучник — **Артиллерия 15 уровня**
Средний природный гуманоид — Опыт 1 200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 110; **Ранен** 55
КД 28; **Стойкость** 24, **Реакция** 26, **Воля** 25
Скорость 6

Коготь (стандартное; неограниченный)
+19 против КД; урон 1d8 + 3.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1d10 + 5.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Ракшас лучник совершает две атаки из длинного лука по одной цели или по двум целям, находящимся в пределах 3 клеток друг от друга.

Призрачная стрела (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**
Требуется длинный лук; дальнобойный 20/40; +20 против Реакции; урон некротической энергией 1d10 + 5 и цель не может использовать исцеления (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**
Ракшас лучник может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14, Обман +14
Сил 17 (+10) **Лов** 20 (+12) **Мдр** 18 (+11)
Тел 14 (+9) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)

Снаряжение длинный лук, колчан и 30 стрел

PETE VENTERS (2)

Тактика ракшаса лучника

Ракшас лучник держит расстояние между собой и врагами и стреляет из лука, используя *двойную атаку* при каждом удобном случае и выстреливая *призрачную стрелу* в раненых врагов.

Ракшас убийца **Налётчик 17 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; сумеречное зрение
Хиты 160; **Ранен** 80
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 31, **Воля** 29
Скорость 6; смотрите также *теневая форма*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+22 против КД; урон 1d6 + 6.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Ракшас убийца совершает две рукопашные стандартные атаки.

Призрачное отвлечение (малое; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Иллюзия**

Ближняя вспышка 1; +20 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода ракшаса убийцы.

Боевое превосходство

Ракшас убийца причиняет рукопашными и дальнобойными атаками дополнительно 2d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Ракшас убийца может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Теневая форма

Если ракшас убийца переместится как минимум на 2 клетки, то он получает свойство «фазирование» (смотрите словарь) до конца своего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +18, Атлетика +16, Обман +17, Скрытность +18
Сил 18 (+12) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 16 (+11)
Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)

Снаряжение кольчуга, 2 коротких меча

Тактика ракшаса убийцы

Ракшас убийца пытается атаковать из укрытия, чтобы получить боевое превосходство. Если он в свой ход перемещается как минимум на 2 клетки, то может использовать теневую форму для прохождения через препятствия, стоящие на пути к цели. После этого он использует призрачное отвлечение, получает боевое превосходство над врагами, и совершает двойную атаку.

Знатный ракшас **Контроллер 19 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 2 400

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +19; сумеречное зрение
Хиты 178; **Ранен** 89
КД 33; **Стойкость** 31, **Реакция** 33, **Воля** 34; смотрите также *призрачный образ*
Скорость 7

Коготь (стандартное; неограниченный)

+22 против КД; урон 1d6 + 3 и цель становится ослеплённой до конца следующего хода знатного ракшаса.

Искажение сознания (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +22 против Воли; урон психической энергией 3d6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Призрачная приманка (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 10; +22 против Воли; цель сдвигается на 5 клеток.

Ужасающий призрак (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Страх**

Дальнобойный 5; +22 против Воли; урон психической энергией 4d8 + 7 цель толкается на 5 клеток и становится ошеломлённой (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Знатный ракшас может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Призрачный образ (малое; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Иллюзия**

До конца следующего хода знатного ракшаса все существа, атакующие по КД или Реакции ракшаса, должны совершать два броска и использовать меньший результат. Однако если один из этих бросков привёл бы к критическому попаданию, то используйте именно этот результат.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +17, Запугивание +21, История +20, Магия +20, Обман +21, Переговоры +21, Проницательность +19
Сил 16 (+12) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 20 (+14)
Тел 18 (+13) **Инт** 22 (+15) **Хар** 24 (+16)

Тактика знатного ракшаса

Знатный ракшас презирает рукопашный бой и предпочитает использовать с расстояния *искажение сознания*. Он насылает *ужасающего призрака* на врага, подошедшего слишком близко или *призрачную приманку* для затаскивания врага в опасную или опутывающую местность. Если ему навязать рукопашный бой, он как можно чаще использует *призрачный образ*, чтобы скрыть своё подлинное местонахождение, а сам атакует когтями. Если ему удаётся ослепить врага, то он пытается уйти в другое место, откуда он снова сможет атаковать с расстояния.

Перевоплощение ракшаса

Дух демонов пропитывает плоть ракшасов, но они привязаны к миру природы. Когда ракшас умирает, он перерождается в случайным образом выбранном месте мира природы через несколько дней, месяцев или даже лет мучительных странствий бестелесным духом. Перерождённый ракшас возникает с полным здоровьем, а также со всеми воспоминаниями и умениями. Часто он жаждет отмщения тому, кто убил его предыдущее воплощение, но мир велик, а жизнь смертных коротка. Говорят, что окончательно убить ракшаса можно только благословленным оружием, пронзившим сердце.

Ракшас ужасный рыцарь	**Солдат 24 уровня**
Средний природный гуманоид	Опыт 6 050

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +22; сумеречное зрение
Аура рока аура 5; враги в ауре при использовании исцеления восстанавливают в два раза меньше хитов.
Хиты 220; **Ранен** 110
КД 40; **Стойкость** 40, **Реакция** 37, **Воля** 38
Скорость 6

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Ракшас ужасный рыцарь совершает два броска атаки и использует лучший результат; +29 против КД; урон 1d8 + 7 и цель становится отмеченной до конца следующего хода ракшаса.

Коготь (стандартное; неограниченный)

+29 против КД; урон 1d8 + 7.

Тройная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Ракшас ужасный рыцарь совершает три рукопашные стандартные атаки. Если по одной цели попало две или три атаки, то цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Ракшас ужасный рыцарь может сделать себя похожим на любого гуманоида Среднего размера. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана ракшаса) раскрывает обман.

Движение рыцаря (движение; перезарядка ⚄ ⚅)

Ракшас ужасный рыцарь может пролететь 6 клеток. В конце этого перемещения он должен приземлиться, иначе потерпит крушение.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +22, Запугивание +21, Обман +21, Проницательность +22
Сил 25 (+19) **Лов** 19 (+16) **Мдр** 21 (+17)
Тел 20 (+17) **Инт** 15 (+14) **Хар** 18 (+16)

Снаряжение чешуйчатый доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика ракшасы ужасного рыцаря

Этот ракшас как можно чаще совершает *тройную атаку* и использует *движение рыцаря* для обхода труднопроходимой, и опасной местности, а также местности с ограниченной видимостью.

Примеры сцен

Обычно ракшасы держатся обособленно, но у них могут быть союзники и прислуга, привлечённые в услужение или запуганные.

Сцена 15 уровня (опыт 6 400)
- ✦ 2 ракшаса лучника (артиллерия 15 уровня)
- ✦ 2 ракшаса воина (солдат 15 уровня)
- ✦ 2 скорпиона адских жала (солдат 13 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 7 600)
- ✦ 1 ракшас убийца (налётчик 17 уровня)
- ✦ 1 янь-ти мучитель последователь Зехира (контроллер 17 уровня)
- ✦ 2 янь-ти мучителя инкантера (артиллерия 15 уровня)
- ✦ 2 янь-ти отродья (солдат 14 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 7 600)
- ✦ 1 знатный ракшас (контроллер 19 уровня)
- ✦ 1 ракшас убийца (налётчик 17 уровня)
- ✦ 3 ракшаса воина (солдат 15 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 9 600)
- ✦ 1 знатный ракшас (контроллер 19 уровня)
- ✦ 2 ракшаса воина (солдат 15 уровня)
- ✦ 2 камбиона мага адского пламени (артиллерия 18 уровня)
- ✦ 2 теневых змеи (налётчик 16 уровня)

Сцена 24 уровня (опыт 32 500)
- ✦ 2 ракшаса ужасных рыцаря (солдат 24 уровня)
- ✦ 2 лютых виверны (налётчик 24 уровня)
- ✦ 1 военный дьявол (элитный громила 22 уровня)

PETE VENTERS

RAT (КРЫСА)

КРЫСЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ ЖИТЬ ПОД ЗЕМЛЁЙ, вылезая наружу по ночам. Они таятся в канализации и тёмных переулках городов, привлечённые обилием пищи, а иногда населяют темные пещеры, развалины и густые заросли.

Знание о крысе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Крысы — священные животные Торога, Короля, Который Ползёт. Их присутствие предвещает в городах болезни, разложение и упадок.

Громадная крыса **Миньон 1 уровня**
Маленький природный зверь Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 15; **Стойкость** 13, **Реакция** 15, **Воля** 12
Скорость 6, лазая 3

Укус (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 12 (+1) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 10 (+0)
Тел 12 (+1) **Инт** 2 (-4) **Хар** 6 (-2)

Тактика громадной крысы

Громадные крысы наваливаются на ближайшую цель, убегая, когда будет убита половина из них.

Жуткая крыса **Громила 1 уровня**
Средний природный зверь Опыт 100

Инициатива +2 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 38; **Ранен** 19
КД 15; **Стойкость** 15, **Реакция** 13, **Воля** 11
Иммунитет грязная лихорадка (смотрите ниже)
Скорость 6, лазая 3

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

+4 против КД; урон 1d6 + 2 и цель заболевает грязной лихорадкой (смотрите ниже).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +7
Сил 14 (+2) **Лов** 15 (+2) **Мдр** 10 (+0)
Тел 18 (+4) **Инт** 3 (-4) **Хар** 6 (-2)

Тактика жуткой крысы

Жуткие крысы — скрытные существа, охотящиеся небольшими стаями, подкрадывающиеся к добыче и наваливающиеся одновременно на одного врага.

Крысиный рой **Налётчик 2 уровня**
Средний природный зверь (рой) Опыт 125

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Нападение роя аура 1; крысиный рой совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 15; **Стойкость** 12; **Реакция** 14; **Воля** 11
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 5 ближним и зональным атакам
Скорость 4, лазая 2

Рой зубов (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 1d6 + 3 и продолжительный урон 3 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 12 (+2) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 10 (+1)
Тел 12 (+2) **Инт** 2 (-3) **Хар** 9 (+0)

Тактика крысиного роя

Крысиный рой решительнее и яростнее обычных крыс. Они просто наваливаются на всё, что выглядит как потенциальная пища.

Примеры сцен

Кобольды и гоблины иногда используют крыс в ловушках для добивания неосторожных искателей приключений, упавших в яму с шипами или затопленную пещеру. Чудовищных крыс в набегах также сопровождают оборотни крысы.

Сцена 3 уровня (опыт 750)
- ✦ 2 кобольда пращника (артиллерия 1 уровня)
- ✦ 2 крысиных роя (налётчик 2 уровня)
- ✦ 3 жутких крысы (громила 1 уровня)

Грязная лихорадка **Болезнь 3 уровня** **Выносливость улучшение Сл 16, поддержание Сл 11, ухудшение Сл 10 и ниже**

Цель выздоравливает. ◄ **Первичный эффект:** Цель теряет 1 исцеление. ◄► Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. ► **Конечное состояние:** Цель получает штрафы -2 к КД, Стойкости и Реакции. Цель теряет все исцеления и не может восстанавливать хиты.

WARREN MAHY

Roc (рух)

РУХ — ЭТО ОГРОМНЫЕ ХИЩНЫЕ ПТИЦЫ С СИЛЬНЫМИ связями со Стихийным Хаосом. Великаны и титаны считают их ценными питомцами и союзниками. Термин «рух» относится ко множеству родственных птиц, каждая из которых обладает уникальными чертами и местами обитания.

Обычный рух

Обычные рух живут в гнёздах, находящихся в укромных горах, недоступных большинству нелетающих существ. Они охотятся на лошадей и домашний скот, соперничая за пищу с другими летающими хищниками, такими как химеры и мантикоры. При недостатке добычи голодный рух способен напасть на гуманоидов.

Рух **Элитный налётчик 14 уровня**
Огромный природный зверь Опыт 2 000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +15
Хиты 288; **Ранен** 144
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 30, **Воля** 26
Спасброски +2
Скорость 4, летая 10 (неуклюже), дальний перелёт 15; смотрите также *хватка когтями*
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2d6 + 7.

Хватка когтями (стандартное; неограниченный)

Рух перемещается со своей скоростью полёта и совершает атаку по цели, не превышающей Средний размер, в любой момент этого перемещения; +17 против Реакции; урон 1d10 + 7, цель становится захваченной, переносится на остаток перемещения рух, отпускается и падает сбитой с ног в соседнем с рух пространстве.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 25 (+14) **Лов** 25 (+14) **Мдр** 16 (+10)
Тел 24 (+14) **Инт** 2 (+3) **Хар** 12 (+8)

Тактика рух

Летящие рух любят пикировать и использовать *хватку когтями* для похищения случайного противника. Он бросает жертву где-нибудь неподалёку, после чего приземляется и добивает жертву клювом. Раненый рух обычно улетает, если только он не доведён голодом до отчаяния.

Знание о рух

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Рух — это огромные птицы, которые живут в гнёздах, расположенных в горах, и охотятся на домашний скот и лошадей. Несмотря на то, что рух происходят из мира природы, они тесно связаны со стихийными существами, такими как громоястребы и фениксы. Так же как и эти экзотические родственники, они часто встречаются в сопровождении великанов.

Сл 25: Птенцов рух можно тренировать и превращать в охранников и скакунов. Обычно в гнезде рух находится 1d4 яиц, причём каждое весит около 45 килограмм. На рынке яйцо рух стоит 10 000 зм, но мало кто рискнёт своей жизнью за такие деньги.

Феникс

Этот могущественный элементаль считается символом воскрешения и бессмертия из-за его способности избегать смерти.

Феникс **Элитный громила 19 уровня**
Огромный стихийный зверь (огонь) Опыт 4 800

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +17
Пылающее тело (Огонь) аура 1; существа в ауре получают в начале своего хода урон огнём 10.
Хиты 300; **Ранен** 150; смотрите также *жертвоприношение*
КД 33; **Стойкость** 38, **Реакция** 31, **Воля** 32
Сопротивляемость 20 огонь
Спасброски +2
Скорость 4, летая 10 (парение), дальний перелёт 15
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2d6 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Вспышка излучения (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Излучение**

Ближняя вспышка 5; +20 против Реакции; урон излучением 2d10 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Жертвоприношение (когда впервые станет раненым; на день) ✦ **Огонь**

Ближняя вспышка 2; +20 против Реакции; урон огнём 3d6 + 7 и феникс умирает. Он автоматически возвращается к жизни в конце своего следующего хода с полными хитами.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 23 (+15) **Лов** 22 (+15) **Мдр** 16 (+12)
Тел 25 (+16) **Инт** 3 (+5) **Хар** 24 (+16)

Тактика феникса

Обычно феникс начинает сражение с падения в гущу врагов, подобно пылающему метеориту, и использования *вспышки излучения.* После этого он кусает наземных врагов, находясь в воздухе (получая преимущество за счёт досягаемости), пока *вспышка излучения* перезаряжается.

Знание о фениксе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: По непонятной причине фениксы яростно ненавидят нежить. Они нападают на нежить в присутствии любых других существ, если только другой враг не представляет значительно большую угрозу.

Сл 25: Когда феникс становится раненым, он взрывается шаром пламени, но только лишь для того, чтобы переродиться потом с новыми силами.

Сл 30: Несмотря на то, что тело феникса состоит из пламени, а не плоти, в пепле, оставшемся после конечной смерти феникс, иногда остаётся алое перо. Если это перо использовать в ритуале Поднять Мёртвого, оно позволяет воскресить существо, которое мертво уже 1 год или предоставить 1 год жизни существу, умершему от старости (смотрите описание ритуала Оживление Мёртвых на 308 странице *Книги игрока*).

ГРОМОЯСТРЕБ

Громоястребы — это существа бури и любимые питомцы штормовых великанов. Будучи предоставленными самим себе, они устраивают логова в штормовых горных вершинах или на далёких прибрежных утёсах.

Громоястреб	**Элитный солдат 22 уровня**
Огромный стихийный зверь	Опыт 8 300
Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +19 **Хиты** 420; **Ранен** 210 **КД** 38; **Стойкость** 36, **Реакция** 36, **Воля** 31 **Сопротивляемость** 20 звук, 20 электричество **Спасброски** +2 **Скорость** 4, летая 10 (парение), дальний перелёт 15 **Единицы действия** 1	
⨁ **Укус** (стандартное; неограниченный) ✦ **Звук**, **Электричество**	
Досягаемость 2; +28 против КД; урон 2d8 + 6 плюс урон электричеством 1d8 плюс дополнительно урон звуком 2d8 если это была атака в броске.	
⇜ **Порыв ветра** (малое 1/раунд; неограниченный)	
Ближняя вспышка 2; +26 против Стойкости; цель сбивается с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения	**Языки** —
Сил 23 (+17) **Лов** 26 (+19)	**Мдр** 16 (+14)
Тел 26 (+19) **Инт** 2 (+7)	**Хар** 14 (+13)

Тактика громоястреба

Громоястреб падает камнем с неба, атакуя ближайшего врага в броске и используя *порыв ветра* для сбивания врага с ног. В следующих раундах громоястреб парит в небе и продолжает кусать (получая преимущество от досягаемости) и сбивать врагов *порывом ветра*. Став раненым, он улетает, но только лишь для того, чтобы снова атаковать в броске.

Знание о громоястребе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Громоястребы часто сопровождают штормовых великанов. Великаны любят посылать своих громоястребов в рукопашный бой, где эти птицы могут прижать противников к земле и сделать их уязвимыми к дальнобойным атакам великанов.

Примеры сцен

Стихийные существа могут тренировать молодых рухов и делать из них охранников, скакунов и спутников.

Сцена 14 уровня (опыт 4 800)
- ✦ 1 рух (элитный налётчик 14 уровня)
- ✦ 2 холмовых великана (громила 13 уровня)
- ✦ 2 галеб дура камнезова (контроллер 11 уровня)

Сцена 19 уровня (опыт 12 400)
- ✦ 1 феникс (элитный громила 19 уровня)
- ✦ 2 огненных архона пламенной стали (солдат 19 уровня)
- ✦ 1 огненный архон поборник пепла (артиллерия 20 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 21 400)
- ✦ 2 громоястреба (элитный солдат 22 уровня)
- ✦ 2 бралани осенних ветров (контроллер 19 уровня)

HEATHER HUDSON

ROPER (РОПЕР)

ЭТИ ПОДЗЕМНЫЕ СУЩЕСТВА ХВАТАЮТ ЖЕРТВ щупальцами и тянут их в свою ужасную зубастую пасть.

Ропер питается практически всем, что ему попадётся. Из-за его каменного тела его трудно заметить в естественных пещерах. Он может медленно ползать, ища лучшие угодья для охоты. Когда ропер находит пригодную пещеру или проход, он сливается со сталактитами или сталагмитами, поджидая мясистую добычу.

Ропер **Элитный контроллер 14 уровня**
Большой стихийный магический зверь (земля) Опыт 2 000

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 284; **Ранен** 142
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 24, **Воля** 26
Иммунитет окаменение
Спасброски +2
Скорость 2, лазая 2 (паучье лазание)
Единицы действия 1

Щупальце (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 10; +17 против Реакции; урон 2d10 + 4 и цель становится захваченной (пока не высвободится или пока враги не ударят по щупальцу; смотрите *захват щупальцами*). Пока цель захвачена, она считается ослабленной.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Ропер совершает две атаки щупальцем.

Подтягивание (малое 2/раунд; неограниченный)

Ропер совершает атаку по захваченному существу; +17 против Стойкости; при попадании цель подтягивается на 5 клеток. Ропер может использовать этот талант только по одному разу на каждую цель.

Укус (стандартное; неограниченный)

+19 против КД; урон 2d10 + 10.

Каменное тело

Если ропер не перемещается, то он втягивает щупальца, закрывает глаз и рот и становится похожим на каменное образование, сталагмит или сталактит. В этой форме ропера можно распознать лишь успешной проверкой Внимательности со Сл 30.

Захват щупальцами

Ропер может атаковать и держать захват всего двумя щупальцами. Пока он удерживает существо в захвате, он может действовать как обычно, но не может использовать это щупальце для другой атаки. Враги могут атаковать щупальце, чтобы ропер выпустил жертву; защита у щупальца такая же как у самого ропера. Атака, попавшая по щупальцу, не причиняет ему урон, но заставляет щупальце сжаться и выпустить жертву.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +13
Сил 19 (+11) **Лов** 12 (+8) **Мдр** 16 (+10)
Тел 22 (+13) **Инт** 11 (+7) **Хар** 9 (+6)

Тактика ропера

Благодаря *каменному телу* у ропера есть отличный шанс застать врагов врасплох. Когда он нападает, он использует *двойную атаку* щупальцами, выделяющими ослабляющий яд. Иногда он бьёт два раза одну цель, но обычно пытается схватить сразу два обеда. После этого ропер использует *подтягивание*, чтобы подтянуть врага к своей пасти (поскольку *подтягивание* совершается малым действием, ропер может использовать его два раза в тот раунд, когда он совершил *двойную атаку*, но только по одному разу на каждую цель).

Знание о ропере

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Роперы часто встречаются в больших пещерах и туннелях Подземья. Они достаточно умны для заключения сделок с другими разумными подземными существами, охраняя туннели и пещеры в обмен на пищу и сокровища.

Сл 25: Роперы проглатывают найденные сокровища, храня их во втором желудке. Когда ропер умирает, его можно вспороть, чтобы увидеть, что он накопил за прошедшие годы.

Примеры сцен

Роперы иногда заключают сделки с другими обитателями Подземья, такими как дроу, троглодиты и живодёры разума, охраняя залы и проходы, пока союзники сами предоставляют еду — желательно живую и кричащую. Другие хищники Подземья, такие как балханоты, греллы и коричневые увальни, иногда рыщут рядом с логовом ропера, нападая на прохожих, связавшихся с ропером.

Сцена 14 уровня (опыт 5 000)
✦ 1 ропер (элитный контроллер 14 уровня)
✦ 1 живодёр разума лазутчик (соглядатай 14 уровня)
✦ 2 боевых тролля (громила 14 уровня)

Сцена 14 уровня (опыт 5 200)
✦ 1 ропер (элитный контроллер 14 уровня)
✦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)
✦ 4 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

WARREN MAHY

ROT HARBINGER
(ПРЕДВЕСТНИК ГНИЛИ)

ПРЕДВЕСТНИКИ ГНИЛИ, ИНОГДА НАЗЫВАЕМЫЕ ангелами разложения, это отвратительная крылатая нежить, вызывающая касанием гниение плоти.

Предвестник гнили	**Солдат 20 уровня**
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 2 800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +15
Хиты 193; **Ранен** 96
КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 32, **Воля** 31
Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Гниющий коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+25 против КД; урон 2d10 + 6, цель становится отмеченной до конца следующего хода предвестника гнили и получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 22 (+16) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 20 (+15)
Тел 25 (+17) **Инт** 17 (+13) **Хар** 17 (+13)

Тактика предвестника гнили

Этот неуклюжий летун обычно приземляется для совершения атак, разрывая врагов когтями. Оказавшись в трудном положении, он взлетает, чтобы убежать и построить планы отмщения.

DAVE ALLSOP

Метатель гнили	**Артиллерия 22 уровня**
Средний стихийный гуманоид (нежить)	Опыт 4 150

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +21
Хиты 165; **Ранен** 82
КД 37; **Стойкость** 37, **Реакция** 36, **Воля** 34
Иммунитет болезнь, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 6, летая 8 (неуклюже)

Гниющий коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+25 против КД; урон 2d10 + 5 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Шар гнили (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; +25 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8 + 8, цель становится ослабленной и получает штраф -2 к спасброскам (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 20 (+16) **Лов** 24 (+18) **Мдр** 20 (+16)
Тел 27 (+19) **Инт** 17 (+14) **Хар** 19 (+15)

Тактика метателя гнили

Метатель гнили мечет во врагов *шары разлагающейся материи,* надеясь ослабить их. Так же как и предвестник гнили, он бежит, если сражение оборачивается не в его пользу.

Знание о предвестнике гнили

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Предвестники гнили внешне напоминают ангелов, но больше ничего ангельского в них нет. Их касание заставляет плоть гнить.

Сл 25: Давным давно боги пытались убить демонического повелителя Оркуса, когда он находился вне Бездны. Они послали для этого множество ангелов, но Оркус одержал победу, убив всех до одного. Когда демонический повелитель нежити вернулся в Бездну, он создал первых предвестников гнили и метателей гнили как насмешку над убитыми и послал их в мир природы сеять хаос среди творений богов.

Сл 30: Многие предвестники гнили служат Оркусу и его слугам, но гораздо больше бежало из-под его влияния. Всё, что поддерживает в них подобие жизни — это жажда агонии и смерти.

Примеры сцен

Предвестники гнили часто объединяются с другой сильной нежитью и разнообразными слугами Оркуса.

Сцена 21 уровня (опыт 18 000)
✦ 2 предвестника гнили (солдат 20 уровня)
✦ 1 иерофант смерти (элитный контроллер 21 уровня)
✦ 3 умертвия резни (громила 18 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 19 000)
✦ 2 предвестника гнили (солдат 20 уровня)
✦ 2 метателя гнили (артиллерия 22 уровня)
✦ 1 дух пустоты (соглядатай 23 уровня)

SAHUAGIN (САХУАГИН)

САХУАГИНЫ, ТАКЖЕ ИЗВЕСТНЫЕ КАК МОРСКИЕ дьяволы, это злобные морские обитатели, у которых много общих черт с акулами. Они убивают и пожирают всё, что смогут поймать, совершая глубокой ночью набеги на прибрежные поселения.

Сахуагин страж **Миньон 6 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 63

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 16
Скорость 6, плавая 6

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 5; смотрите также *бешенство от ранения*.

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 3/6; +11 против КД; урон 5. Сахуагин страж должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

Бешенство от ранения

Сахуагин получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 16 (+6) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 10 (+3)

Снаряжение трезубец

Тактика сахуагина стража

Сахуагины стражи яростно атакуют самого слабого врага, находящегося в пределах досягаемости, забивая его *трезубцем* до смерти и только после этого переходя к другим врагам.

Сахуагин налётчик **Солдат 6 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 20; **Стойкость** 19, **Реакция** 16, **Воля** 15
Скорость 6, плавая 6

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода сахуагина налётчика; смотрите также *бешенство от ранения*.

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 3/6; +11 против КД; урон 1d8 + 5. Сахуагин налётчик должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

Удобный удар (немедленный ответ, когда окружённый враг совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**

Сахуагин налётчик совершает по врагу рукопашную стандартную атаку.

Бешенство от ранения

Сахуагин получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 10 (+3)

Снаряжение трезубец

Тактика сахуагина налётчика

Сахуагины налётчики могут быть умными и терпеливыми охотниками, но в момент нападения они пытаются как можно быстрее одолеть врагов. Они часто сражаются парами, окружая врагов и совершая *удобные удары*.

Сахуагин жрец **Артиллерия 8 уровня**
Средний природный гуманоид (водный) Опыт 350

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Хиты 70; **Ранен** 35
КД 22; **Стойкость** 19, **Реакция** 20, **Воля** 21
Скорость 6, плавая 8

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1d8 + 3; смотрите также *бешенство от ранения*.

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 3/6; +12 против КД; урон 1d8 + 3. Сахуагин жрец должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

Снаряд из воды (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 20 (10 вне воды); +14 против КД; урон 2d8 + 5 (1d8 + 5 вне воды); смотрите также *бешенство от ранения*.

Призрачные челюсти (стандартное; перезаряжается когда цель спасается от этого эффекта)

Дальнобойный 20; цель кусают призрачные челюсти акулы; +14 против Воли; урон 3d6 + 5 и цель получает продолжительный урон 5 и штраф -2 ко всем защитам (спасение оканчивает и то и другое); смотрите также *бешенство от ранения*.

Бешенство от ранения

Сахуагин получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +12
Сил 16 (+7) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 20 (+9)
Тел 16 (+7) **Инт** 12 (+5) **Хар** 16 (+7)

Снаряжение трезубец, символ веры, мантия из водорослей

Тактика сахуагина жреца

Сахуагины жрецы обычно держатся в стороне от схватки, используя дальнобойные таланты для атаки врагов, с которыми не схватились налётчики.

Сахуагин барон **Элитный громила (лидер) 10 уровня**
Большой природный гуманоид (водный) Опыт 1 000

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Лечение кровью (Исцеление) аура 10; все союзники в ауре, начинающие ход в соседней клетке с врагом, находящимся в раненом состоянии, восстанавливают 5 хитов.
Хиты 256; **Ранен** 128
КД 26; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 23
Спасброски +2
Скорость 6, плавая 8
Единицы действия 1

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 2d4 + 6; смотрите также *жажда крови*.

Трезубец (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 3/6; +15 против КД; урон 2d4 + 6. Сахуагин барон должен вновь взять трезубец в руки, прежде чем сможет снова метнуть его.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 1d6 + 6 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает); смотрите также *жажда крови*.

Ярость барона (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Сахуагин барон совершает атаку трезубцем и две атаки когтями.

Жажда крови

Сахуагин барон получает бонус +2 к броскам атаки и бонус +5 к броскам урона по раненым врагам.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Общий
Навыки Запугивание +13
Сил 22 (+11) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 12 (+6)
Тел 18 (+9) **Инт** 12 (+6) **Хар** 16 (+8)

Снаряжение трезубец, головной убор

DAREN BADER

Тактика сахуагина барона

Сахуагин барон полагается на *ярость барона*, позволяющую хорошо использовать его длинные конечности. Как только он сделает врага раненым, он тратит единицу действия и повторяет *ярость барона.*

Знание о сахуагине

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Сахуагинов часто называют морскими дьяволами из-за их неисправимой злобы. Они охотятся на морскую живность, а по ночам набегают на прибрежные поселения. Сахуагины кровожадны и, как акулы, впадают в бешенство, почуяв кровь добычи. Излюбленным оружием сахуагинов является трезубец.

Сл 20: Сахуагины живут в прибрежных районах в разномастных жилищах, сработанных из камня и других природных материалов.

У сахуагинов патриархальное общество и жёсткая иерархия, в которой каждый сахуагин знает своё место. Деревня сахуагинов возглавляется бароном, а принц правит примерно двенадцатью деревнями. Короли сахуагинов правят гораздо большими территориями и обитают в городах с населением в 6 тысяч обитателей. Такое королевство сахуагинов может растянуться на всё побережье, а расстояние между деревнями и городами может достигать 160 километров.

Иногда сахуагины торгуют товарами, но они более склонны брать то, что им нужно, разграбляя прибрежные поселения и торговые корабли.

Сл 25: Сахуагины глубоко религиозны. Их покровитель — Секола, огромная демоническая акула, являющаяся одним из экзархов Мелоры, богини природы, морей, торговли и гнева. Жрицы сахуагинов регулярно совершают жертвоприношения Секоле, утоляя её голод.

Примеры сцен

Обычно сахуагины встречаются в сопровождении других сахуагинов, хотя они иногда заключают кратковременные союзы с другими злыми существами. Сахуагины часто сотрудничают с вампирами, что весьма неудивительно, ведь тем тоже не чужда жажда крови.

Сцена 7 уровня (опыт 1 600)

- 1 сахуагин жрец (артиллерия 8 уровня)
- 4 сахуагина налётчика (солдат 6 уровня)
- 5 вампирских отродий потрошителей (миньон 5 уровня)

Сцена 9 уровня (опыт 2 200)

- 1 сахуагин барон (элитный громила 10 уровня)
- 2 сахуагина жреца (артиллерия 8 уровня)
- 8 сахуагинов стражей (миньон 6 уровня)

SALAMANDER
(САЛАМАНДРА)

САЛАМАНДРЫ ОБИТАЮТ В ОГНЕННЫХ РЕГИОНАХ Стихийного Хаоса. Это жадные и жестокие существа, грабящие и порабощающие слабых.

Саламандры ценят сокровища и с готовностью служат более сильным за соответствующую цену. Это одни из самых многочисленных стихийных существ, и они часто совершают набеги на мир природы через щели между мирами в поисках рабов.

Саламандра копейщица **Громила 14 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь, рептилия) Опыт 1 000

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 171; **Ранен** 85
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 22
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Длинное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 3; +18 против КД; урон 1d12 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Удар хвостом (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +16 против КД; урон огнём 1d10 + 6 и цель сдвигается на 1 клетку.

Ураган огня (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Огонь**

Требуется длинное копьё; ближняя вспышка 3; +16 против КД; урон 1d12 + 6 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +12
Сил 23 (+13) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 15 (+9)
Тел 21 (+12) **Инт** 9 (+6) **Хар** 11 (+7)

Снаряжение длинное копьё

Тактика саламандры копейщицы

Саламандра копейщица с пользой используют свою повышенную досягаемость. Если враг подбирается слишком близко, она использует *удар хвостом,* сдвигает врага и совершает шаг. Она как можно чаще использует *ураган огня*, пронзая врагов пламенным копьём.

Саламандра огнехвост **Налётчик 14 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь, рептилия) Опыт 1 000

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 138; **Ранен** 69
КД 30; **Стойкость** 27, **Реакция** 28, **Воля** 24
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 1d10 + 5 (критический 2d10 + 15) и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Саламандра огнехвост совершает две атаки скимитаром.

Удар хвостом (немедленный ответ, когда враг перемещается в позицию, позволяющую окружить саламандру огнехвоста; неограниченный) ✦ **Огонь**

Саламандра атакует врага: досягаемость 2; +17 против КД; урон огнём 1d10 + 5 и цель сдвигается на 1 клетку.

Огненный след (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Саламандра огнехвост может пройти вплоть до 6 клеток, оставляя за собой огненный след. Существа, находящиеся в клетках, соседствующих с этим следом, получают урон огнём 10.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +12
Сил 20 (+12) **Лов** 22 (+13) **Мдр** 14 (+9)
Тел 18 (+11) **Инт** 9 (+6) **Хар** 11 (+7)

Снаряжение 2 скимитара

Тактика саламандры огнехвоста

Саламандра огнехвост использует *огненный след* и скользит между врагами, после чего нападает *двойной атакой*. Огнехвост использует *удар хвостом* когда враг встаёт в позицию, позволяющую окружить саламандру.

Саламандра лучница **Артиллерия 15 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь, рептилия) Опыт 1 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 114; **Ранен** 57
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 22
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Удар хвостом (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +18 против КД; урон огнём 1d10 + 6.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1d10 + 6 плюс урон огнём 1d6.

Выпад хвостом (малое; неограниченный)

Досягаемость 2; +18 против Реакции; цель толкается на 1 клетку.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Саламандра лучница совершает две дальнобойные стандартные атаки по одной цели или по двум разным целям, находящимся в пределах 5 клеток друг от друга.

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Сил 17 (+10) **Лов** 22 (+13) **Мдр** 15 (+9)
Тел 18 (+11) **Инт** 11 (+7) **Хар** 11 (+7)

Снаряжение длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика саламандры лучницы

Эта саламандра предпочитает атаковать с расстояния, воспламеняя наконечники стрел перед выстрелом ударом о своё тело. Если враг оказывается в пределах рукопашной досягаемости, саламандра использует *выпад хвостом* чтобы оттолкнуть его, а потом стреляет в него из лука.

SAM WOOD

Знатная саламандра	**Контроллер (лидер) 15 уровня**
Большой стихийный гуманоид (огонь, рептилия)	Опыт 1 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 152; **Ранен** 76
КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 27, **Воля** 26
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Хватка хвостом (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Досягаемость 2; +16 против КД; урон огнём 1d10 + 6 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Находясь в захваченном состоянии, цель получает в начале своего хода урон огнём 1d10 + 6. Знатная саламандра не может совершать рукопашные стандартные атаки, удерживая хвостом цель.

Длинное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Оружие**

Досягаемость 3; +18 против КД; урон 1d12 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненная клетка (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +18 против Реакции; цель получает продолжительный урон огнём 10 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое), потому что вокруг неё появляется клеть из огня. Клетка не блокирует линию обзора.

Угрожающая досягаемость

Знатная саламандра может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах её досягаемости (2 клетки).

Мировоззрение Злое **Языки** Первичный
Навыки Запугивание +15, Проницательность +16

Сил 20 (+12)	**Лов** 20 (+12)	**Мдр** 18 (+11)
Тел 24 (+14)	**Инт** 14 (+9)	**Хар** 16 (+10)

Снаряжение длинное копьё

Тактика знатной саламандры

Знатная саламандра использует *огненную клетку* для обездвиживания врагов и *хватку хвостом* для захвата подошедших слишком близко врагов.

Знание о саламандре

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Саламандры верно сражаются за своих владык, и им нужны лишь свои собственные слуги и рабы. Это опытные кузнецы и отличные оружейники, создающие оружие, использующее их власть над огнём.

Сл 25: Саламандры создают феодальные сообщества, возглавляемые герцогами, герцогинями, королями и королевами. Крепостными и крестьянами саламандрам служат меньшие, менее разумные элементали, такие как магмовые звери и, конечно же, все захваченные саламандрами рабы.

Примеры сцен

Саламандры служат эфритам, стихийным архонам, красным драконам и знатным ракшасам. Для физического труда они хватают в рабство азеров и магмовых зверей.

Сцена 14 уровня (опыт 4 800)
✦ 2 саламандры огнехвоста (налётчик 14 уровня)
✦ 3 огненных архона тлеющих стража (громила 12 уровня)
✦ 1 краснородный огнеплюй (артиллерия 12 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 000)
✦ 2 саламандры копейщицы (громила 14 уровня)
✦ 1 беходлер око пламени (элитная артиллерия 13 уровня)
✦ 6 азеров воинов (миньон 17 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 800)
✦ 2 саламандры лучницы (артиллерия 15 уровня)
✦ 2 азера пехотинца (солдат 14 уровня)
✦ 1 химера (элитный громила 15 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 5 800)
✦ 1 знатная саламандра (контроллер 15 уровня)
✦ 1 саламандра огнехвост (налётчик 14 уровня)
✦ 3 азера громилы (громила 15 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 400)
✦ 2 знатных саламандры (контроллер 15 уровня)
✦ 1 взрослый красный дракон (одиночный солдат 15 уровня)

IZZY MEDRANO

SATYR (САТИР)

САТИРЫ — ЭГОИСТИЧНЫЕ, ЖАДНЫЕ И УПАДОЧНЫЕ существа, которым нравится есть, пить и получать другие удовольствия. Для получения желаемого они использую хитрое мошенничество.

Сатиры обычно стараются подружиться со встреченными путешественниками. Часто это означает совместные попойки, исполнение песен и рассказывание печальных историй с целью ограбить их позже. Решившись на убийство, сатиры нападают без предупреждения и сражаются до смерти.

Знание о сатире

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Большую часть времени сатиры ведут себя добродушно и выглядят дружелюбно. Они создают впечатление робких и трусливых плутов, в основном заинтересованных вином, развлечениями, музыкой и любовью. Однако у них есть и тёмная сторона, и впав в ярость, они нападают на смертных с намерением убить и ограбить.

Примеры сцен

Иногда сатиры держат в качестве питомцев лесных зверей. Они также сотрудничают с любыми существами, согласными принять участие в распутстве или ограблении.

Сцена 8 уровня (опыт 1 650)

- ✦ 1 сатир дудочник (контроллер 8 уровня)
- ✦ 3 сатира распутника (налётчик 7 уровня)
- ✦ 1 смещающийся зверь (налётчик 9 уровня)

Сатир распутник	**Налётчик 7 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 300
Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение **Хиты** 80; **Ранен** 40 **КД** 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 19, **Воля** 19 **Скорость** 6	
Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
+12 против КД; урон 1d6 + 4.	
Короткий лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 15/30; +12 против КД; урон 1d8 + 4.	
Финт (движение; неограниченный)	
+10 против Реакции; сатир распутник получает боевое превосходство над целью (смотрите ниже).	
Изводящая атака (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**	
Сатир распутник совершает стандартную атаку, шаг на 3 клетки и ещё одну стандартную атаку.	
Боевое превосходство	
Сатир распутник причиняет дополнительно 2d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский **Навыки** Обман +12, Природа +9, Скрытность +12 **Сил** 12 (+4) **Лов** 18 (+7) **Мдр** 12 (+4) **Тел** 16 (+6) **Инт** 10 (+3) **Хар** 18 (+7)	
Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, короткий лук, колчан и 30 стрел	

Тактика сатира распутника

Сатир распутник использует *финт* для получения боевого превосходства над целью, после чего совершает *изводящую атаку.*

Сатир дудочник	**Контроллер (лидер) 8 уровня**
Средний фейский гуманоид	Опыт 350
Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение **Хиты** 86; **Ранен** 43 **КД** 22; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 21 **Скорость** 6	
Рога (стандартное; неограниченный)	
+11 против КД; урон 1d8 и цель сбивается с ног.	
Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**	
Дальнобойный 20/40; +12 против КД; урон 1d10 + 4.	
Свирель (стандартное; поддержание стандартным; неограниченный)	
Ближняя вспышка 5; глухие существа обладают иммунитетом; сатир дудочник играет одну из нижеописанных мелодий.	
Изумляющая мелодия (Очарование): Нацеливается на врагов; +11 против Воли; цель становится изумлённой до конца следующего хода сатира дудочника. Для поддержания эффекта сатир должен совершить новые броски атаки.	
Дикая увертюра: Союзники во вспышке получают бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона до конца следующего хода сатира.	
Танец прыгающего оленя: Союзники во вспышке могут немедленным действием совершить шаг на 2 клетки.	
Песнь свободы: Союзники во вспышке могут свободным действием совершить по одному спасброску от эффекта, оканчивающегося при спасении.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский **Навыки** Обман +14, Природа +10, Скрытность +13 **Сил** 10 (+4) **Лов** 18 (+8) **Мдр** 13 (+5) **Тел** 14 (+6) **Инт** 13 (+5) **Хар** 20 (+9)	
Снаряжение длинный лук, колчан и 30 стрел, свирель	

Тактика сатира дудочника

Сатир дудочник использует *длинный лук* для уничтожения врагов с безопасного расстояния. Когда враги приближаются, он укрывается за спинами союзников и играет на свирели.

EVA WIDERMANN

SCORPION (СКОРПИОН)

ЧУДОВИЩНЫЕ СКОРПИОНЫ — ЭТО ПРОЖОРЛИВЫЕ хищники, представляющие опасность даже большим и хорошо вооружённым отрядам.

Буревой скорпион	**Солдат 1 уровня**
Средний природный зверь	Опыт 100

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +0; чувство вибрации 5
Хиты 32; **Ранен** 16
КД 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 12, **Воля** 11
Сопротивляемость 10 электричество
Скорость 6

Клешни (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

+8 против КД; урон 1d6 + 3 и цель, не превышающая Средний размер, становится захваченной (пока не высвободится). Захваченная цель получает урон электричеством 5 в начале хода буревого скорпиона.

Жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+6 против Стойкости; урон 1d4 + 3 и цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится обездвиженной (спасение оканчивает и то и другое). Буревой скорпион может использовать эту атаку по цели, которую он сам захватил.

Быстрое жало (немедленное прерывание, когда враг, захваченный скорпионом, высвобождается; неограниченный)

Буревой скорпион совершает по врагу атаку жалом.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+3) **Лов** 12 (+1) **Мдр** 11 (+0)
Тел 12 (+1) **Инт** 1 (-5) **Хар** 10 (+0)

Тактика буревого скорпиона

Буревой скорпион хватает жертву клешнями.В следующих раундах он причиняет урон электричеством и жалит добычу. Если жертва высвобождается, скорпион проводит ответный удар жалом.

Скорпион адское жало	**Солдат 13 уровня**
Большой бессмертный зверь	Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +9; чувство вибрации 5
Хиты 130; **Ранен** 65
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 26, **Воля** 25
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 8

Клешни (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+20 против КД; урон 2d6 + 4 и цель, не превышающая Большой размер, становится захваченной (пока не высвободится). Захваченная цель получает урон огнём 10 в начале хода скорпиона.

Адское жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**, **Яд**

+18 против Стойкости; урон 1d8 + 4, цель получает продолжительный урон огнём и ядом 5 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то и другое). Скорпион адского пламени может использовать эту атаку по цели, которую он сам захватил.

Быстрое жало (немедленное прерывание, когда враг, захваченный скорпионом, высвобождается; неограниченный)

Скорпион адского пламени совершает по врагу атаку адским жалом.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 19 (+10) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 16 (+9)
Тел 18 (+10) **Инт** 1 (+1) **Хар** 13 (+7)

Тактика скорпиона адского жала

Скорпион адское жало хватает врага клешнями. В последующих раундах он жалит схваченную добычу, причиняя одновременно с тем огненный урон клешнями. Если жертва высвобождается, скорпион использует *быстрое жало.*

Знание о скорпионе

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 15: Буревые скорпионы охотятся по ночам. Они часто заселяют пустынные склепы и развалены, поскольку гнёзда лучше устраивать в тёмных местах. Их клешни потрескивают от электричества.

Магия Сл 20: Скорпионы адское жало часто встречаются на третьем и четвёртом слоях Девяти Адов. Их также можно встретить в жарких и влажных областях мира природы. От их клешней исходят волны опаляющего жара.

Примеры сцен

Из чудовищных скорпионов получаются бдительные и агрессивные стражи, но обращаться с ними нужно с огромной осторожностью.

Сцена 1 уровня (опыт 500)
✦ 2 буревых скорпиона (солдат 1 уровня)
✦ 2 кобольда налётчика (налётчик 1 уровня)
✦ 1 кобольд пращник (артиллерия 1уровня)

Сцена 13 уровня (Опыт 4 000)
✦ 2 скорпиона адского жала (солдат 13 уровня)
✦ 2 цепных дьявола (налётчик 11 уровня)
✦ 8 легионных дьяволов стражей ада (миньон 11 уровня)

JIM NELSON

SHADAR-KAI (ШАДАР-КАЙ)

ШАДАР-КАЙ СКРЫВАЮТСЯ ВО ТЬМЕ И ТЕНЯХ. Это бледный зловещий похожий на людей народ, населяющий Царство Теней и служащий Королеве Воронов. Следуя тёмным предсказаниям своих ведьм, шадар-кай тайно ведут мир к жуткому концу, уничтожая героев и целые страны, вставшие на пути.

Типичный шадар-кай выглядит как человек, но у них серая кожа, а глаза — блестящие чёрные бусинки, как у воронов. Тени возле них становятся как будто бы гуще.

Шадар-кай предпочитают просторные тёмные одеяния, часто со сложным изысканным узором. Волосы они носят длинными, иногда распущенными, а иногда замысловато причёсанными и/или заплетёнными. На коже шадар-кай часто нанесён узор из татуировок и шрамов, а также пирсинг. Шадар-кай предпочитают лёгкое оружие с экзотической формой.

Шадар-кай сражаются не заботясь о своём благополучии, считая, что смерть предрекается при рождении и её нельзя избежать.

Знание о шадар-кай

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Поселения шадар-кай можно найти в любом месте Царства Теней. Их деревни и города — мрачные места, населённые бессердечным жестоким народом, жаждущим власти и не боящимся смерти. В сущности шадар-кай принимают смерть, считая, что Королева Воронов сохранит их души до наступления нужного часа.

Сл 20: Положение в сообществе шадар-кай определяется личными достижениями. Личный успех и слава определяет шадар-кай в большей степени чем его семья, богатство и имущество. Шадар-кай может получить власть и престиж, убивая конкурентов, разя сильных зверей во имя Королевы Воронов или неся разруху и мучая души в мире природы.

Сл 25: Все шадар-кай могут телепортироваться на небольшое расстояние, появляясь в тёмной форме, похожей на призрак.

Примеры сцен

Шадар-кай можно встретить с другими обитателями Царства Теней, особенно с *тёмными*, которым позволено жить среди шадар-кай. Они также приручают разнообразных теневых зверей. В мире природы шадар-кай часто создают союзы с гуманоидами, имеющими схожие взгляды и совершающими дурные деяния, несущие славу.

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
- ✦ 2 шадар-кай воина с цепью (налётчик 6 уровня)
- ✦ 2 шадар-кай тёмных клинка (соглядатай 6 уровня)
- ✦ 1 безумный призрак (контроллер 6 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
- ✦ 1 ведьма шадар-кай (контроллер 7 уровня)
- ✦ 1 воин шадар-кай (солдат 8 уровня)
- ✦ 2 роя гнилых скарабеев (солдат 8 уровня)
- ✦ 1 призрачная пантера (соглядатай 9 уровня)

Шадар-кай воин с цепью **Налётчик 6 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 250

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 68; **Ранен** 34
КД 20; **Стойкость** 19, **Реакция** 19, **Воля** 17
Скорость 6; смотрите также *танец смерти* и *проход в тенях*

Цепь с шипами (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +11 против КД; урон 2d4 + 3.

Танец смерти (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

Шадар-кай воин с цепью совершает шаг на 6 клеток и 3 атаки цепью с шипами в любых точках этого перемещения. Можно совершать не больше одной атаки по каждой цели, но при попадании он причиняет дополнительно урон некротической энергией 1d6.

Проход в тенях (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Шадар-кай воин с цепью телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Акробатика +14, Скрытность +14

Сил 17 (+6)	**Лов** 18 (+7)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 12 (+4)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 11 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, шипованая цепь

Тактика шадар-кай воина с цепью

Воин с цепью использует *танец смерти* для кровавой резни врагов, а также для перемещения в позицию, откуда можно совершать стандартные атаки. Если он окружён врагами, он использует *проход в тенях* для выхода из опасного положения, если *танец смерти* ещё не перезаряжен.

Шадар-кай тёмный клинок **Соглядатай 6 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 250

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27; смотрите также *покров теней*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 15
Скорость 5; смотрите также *проход в тенях*

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d10 + 3; смотрите также *тёмный удар*.

Тёмный удар

Если шадар-кай тёмный клинок попадает по цели, которая не может его видеть, то цель становится ослеплённой до конца следующего хода тёмного клинка.

Проход в тенях (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Шадар-кай тёмный клинок телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.

Покров теней (движение; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Шадар-кай тёмный клинок становится невидимым до конца своего хода и перемещается со своей скоростью. Тёмный клинок не может использовать этот талант в раненом состоянии.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Акробатика +14, Скрытность +14

Сил 17 (+6)	**Лов** 20 (+8)	**Мдр** 15 (+5)
Тел 12 (+4)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 11 (+3)

Снаряжение кольчуга, двуручный меч

Тактика шадар-кай тёмного клинка

Тёмный клинок использует *покров теней* для становления невидимым, что позволяет бить из укрытия и ослеплять цель (благодаря *тёмному удару*). Он продолжает бить слепую жертву, надеясь поддерживать слепоту раунд за раундом. Если он переключается на другого врага, то снова использует ту же тактику. Став раненым, тёмный клинок совершает стандартные атаки и использует при необходимости *проход в тенях* для перемещения в более выгодную позицию.

Ведьма шадар-кай	**Контроллер 7 уровня**
Средний теневой гуманоид	Опыт 300

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; сумеречное зрение
Хиты 77; **Ранен** 38
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 19, **Воля** 19
Скорость 6; смотрите также *проход в тенях*

Касание чёрного пламени (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

+11 против Реакции; урон некротической энергией и огнём 2d6 + 4.

Затуманить сознание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; +11 против Воли; урон некротической энергией 2d6 + 4 и цель теряет линию обзора до всего, что находится далее 2 клеток (спасение оканчивает).

Глубокие тени (стандартное; поддержание малым; на сцену) ✦ **Некротическая энергия**

Аура 2; ведьму шадар-кай окутывают плотные извивающиеся тени. Ведьма и все другие теневые существа в ауре получают покров. Кроме того, враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 5 и местность в ауре для врагов (включая летающих) считается труднопроходимой. Ведьма шадар-кай может поддерживать ауру малым действием. Эффект обрывается, если она использует *проход в тенях* или переместится в свой ход более чем на половину скорости.

Проход в тенях (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Ведьма шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемой до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Акробатика +8, Магия +12, Религия +12, Скрытность +13
Сил 13 (+4) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 12 (+4)
Тел 13 (+4) **Инт** 19 (+7) **Хар** 17 (+6)

Тактика ведьмы шадар-кай

Ведьма шадар-кай как можно чаще использует *затуманить сознание*, нацеливаясь на стреляющих атакующих и заставляя врагов сходиться в рукопашном бою с её союзниками. Пока дальнобойный талант перезаряжается, она активирует *глубокие тени* и атакует *касанием черного пламени*.

Воин шадар-кай	**Солдат 8 уровня**
Средний теневой гуманоид	Опыт 350

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 86; **Ранен** 43
КД 24; **Стойкость** 19, **Реакция** 20, **Воля** 17
Скорость 5; смотрите также *проход в тенях*

Катар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d6 + 3 (критический 1d6 + 9).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Воин шадар-кай совершает две атаки катарами.

Клеть тьмы (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Воин шадар-кай совершает атаку катаром. Если эта атака попадает, воин шадар-кай совершает вторичную атаку и цель опутывают кольца тьмы. *Вторичная атака:* +11 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Проход в тенях (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Воин шадар-кай телепортируется на 3 клетки и становится неосязаемой до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Акробатика +15, Скрытность +15
Сил 17 (+7) **Лов** 20 (+9) **Мдр** 14 (+6)
Тел 14 (+6) **Инт** 12 (+5) **Хар** 11 (+4)

Снаряжение кольчуга, 2 катара

Тактика воина шадар-кай

Этот шадар-кай использует *проход в тенях* в начале сражения, чтобы материализоваться рядом с врагом и совершить *двойную атаку*. В последующих раундах он продолжает атаковать катарами, используя *клеть тьмы* для удерживания самых опасных врагов.

CHRIS STEVENS & ESPEN GRUNDETJERN

SHAMBLING MOUND
(БЛУЖДАЮЩАЯ НАСЫПЬ)

ЭТО БЛУЖДАЮЩЕЕ плотоядное существо хватает жертву толстыми, похожими на верёвки руками и заключает в своём грязном теле, где в жертву впиваются многочисленные корешки.

Знание о блуждающей насыпи

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Блуждающие насыпи бродят по топям и болотам. Обычные особи обволакивают добычу и давят её похожими на корни усиками.

Сл 20: Блуждающие насыпи лечатся электричеством. Грозовые насыпи это вид блуждающих насыпей, хранящий электричество в своём теле и разряжающий его через усики.

Примеры сцен

Иногда блуждающие насыпи попадают под влияние фей или более разумных растительных чудищ.

Сцена 9 уровня (опыт 1 900)

- ✦ 1 блуждающая насыпь (громила 9 уровня)
- ✦ 1 стебельный ужас заклинатель (артиллерия 7 уровня)
- ✦ 2 стебельных ужаса (контроллер 5 уровня)
- ✦ 2 дриады (налётчик 9 уровня)

Блуждающая насыпь **Громила 9 уровня**
Большой природный оживлённый (растение) Опыт 400

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 120; **Ранен** 60
Регенерация 5
КД 21; **Стойкость** 23, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет электричество; смотрите также *тяга к электричеству*
Скорость 4 (хождение по болоту)

Усики (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +12 против КД; урон 1d8 + 6.

Двойная опутывающая атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Блуждающая насыпь совершает две стандартные атаки. Если обе атаки попадают по одной цели, не превышающей Средний размер, блуждающая насыпь совершает по цели вторичную атаку. *Вторичная атака:* +12 против Стойкости; цель подтягивается в пространство блуждающей насыпи и становится удерживаемой (спасение оканчивает). Пока цель удерживается, все существа теряют до него линию обзора и линию воздействия. Каждый раз в начале хода блуждающей насыпи опутанная цель получает урон 10, а блуждающая насыпь восстанавливает 10 хитов. Блуждающая насыпь может окутать до 2 существ. Когда цель спасается, она появляется в соседней с блуждающей насыпью клетке по своему выбору.

Тяга к электричеству (немедленный ответ, когда ударена атакой электричеством; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Блуждающая насыпь восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +10
Сил 22 (+10) **Лов** 12 (+5) **Мдр** 10 (+4)
Тел 20 (+9) **Инт** 5 (+1) **Хар** 10 (+4)

Тактика блуждающей насыпи

Блуждающая насыпь пытается схватить и пожрать врагов.

Грозовая насыпь **Элитный контроллер 11 уровня**
Большой природный оживлённый (растение) Опыт 1 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Электрическая аура (Электричество) аура 2; враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон электричеством 5.
Хиты 238; **Ранен** 119
Регенерация 10
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 18, **Воля** 20
Иммунитет электричество; смотрите также *тяга к электричеству*
Спасброски +2
Скорость 8 (хождение по болоту)
Единицы действия 1

Усики (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Досягаемость 2; +14 против КД; урон 1d8 + 5 плюс урон электричеством 1d8. В раненом состоянии грозовая насыпь причиняет дополнительно урон электричеством 5.

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Громовая насыпь совершает две стандартные атаки.

Волна электричества (стандартное; на сцену) ✦ **Электричество**

Ближняя волна 3; +14 против Реакции; урон электричеством 3d8 + 6. *Промах:* Половина урона.

Тяга к электричеству (немедленный ответ, когда ударена атакой электричеством; неограниченный) ✦ **Исцеление**

Грозовая насыпь восстанавливает 10 хитов. Грозовая насыпь не может атаковать сама себя, чтобы лечиться

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +9
Сил 20 (+10) **Лов** 8 (+4) **Мдр** 12 (+6)
Тел 23 (+11) **Инт** 5 (+2) **Хар** 7 (+3)

Тактика грозовой насыпи

Грозовая насыпь совершает *двойную атаку* для разрывания врагов на кусочки, тратя единицу действия для высвобождения *волны электричества*, когда она может поймать как минимум двух врагов.

LARS GRANT-WEST

SHIFTER (ШИФТЕР)

ШИФТЕРЫ, ПРОИСХОДЯЩИЕ ОТ ЛЮДЕЙ И ОБОРОТНЕЙ, выглядят как люди с животными чертами. Некоторые из них — безжалостные разбойники и забияки, а другие — великие герои.

Знание о шифтере

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о шифтерах:

Сл 15: Шифтеров иногда называют «перевёртышами», потому что они происходят от оборотней. Шифтеры ценят уверенность в своих силах, физическую удаль и свободу. Их манят боги природы, луны и первоначальной силы.

Длиннозубый охотник **Солдат 6 уровня**
Средний природный гуманоид, шифтер Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Хиты 71; **Ранен** 35
КД 22; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 16
Скорость 5

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1d8 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода длиннозубого охотника.

Подрезать жилы (стандартное; на сцену) ✦ **Оружие**

Длиннозубый охотник совершает атаку длинным мечом. Если атака попадает, то он совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +9 против Реакции; цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Преследование добычи (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг; неограниченный)

Длиннозубый охотник совершает шаг навстречу врагу.

Перемена длиннозубого (малое, используется только в раненом состоянии; на сцену) ✦ **Исцеление**

Длиннозубый охотник получает бонус +2 к броскам урона до конца сцены или пока он не потеряет сознание. Кроме того, пока длиннозубый охотник ранен, он получает регенерацию 2.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Атлетика +14, Выносливость +11, Природа +9
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 13 (+4)
Тел 15 (+5) **Инт** 10 (+3) **Хар** 9 (+2)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, лёгкий щит

Тактика длиннозубого охотника

Длиннозубый охотник сосредотачивает атаки на одном враге. Если враг совершает шаг, он использует *преследование добычи*, чтобы оставаться в пределах досягаемости. Очень подвижной цели он *подрезает жилы*.

Бритволапый ловчий **Налётчик 7 уровня**
Средний природный гуманоид, шифтер Опыт 300

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение
Хиты 79; **Ранен** 39
КД 21; **Стойкость** 20, **Реакция** 20, **Воля** 18; смотрите также *перемена бритволапого*
Скорость 6; смотрите также *перемена бритволапого*

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d6 + 4; смотрите также *налётчик.*

Парирование коротким мечом (свободное, когда враг совершает провоцированную атаку по бритволапому ловчему; неограниченный) ✦ **Оружие**

Бритволапый ловчий совершает по врагу атаку коротким мечом.

Налётчик +1d6

Если бритволапый ловчий в свой ход закончит перемещение на расстоянии как минимум в 4 клетки от исходной, то до начала своего следующего хода он причиняет атаками дополнительно 1d6 единиц урона.

Перемена бритволапого (малое, используется только в раненом состоянии; на сцену)

Бритволапый ловчий получает бонус +2 к скорости и бонус +1 к КД и Реакции до конца сцены или пока он не потеряет сознание.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +12, Знание Улиц +8, Скрытность +12
Сил 18 (+7) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 13 (+4)
Тел 15 (+5) **Инт** 12 (+4) **Хар** 11 (+3)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Тактика бритволапого ловчего

Бритволапый ловчий предпочитает подвижное сражение с нападениями и немедленными отступлениями. Он не страшится провоцировать атаки, ведь это позволяет ему использовать *парирование коротким мечом.*

Примеры сцен

Цивилизованных шифтеров можно найти среди людей и других гуманоидных существ. Дикие шифтеры бродят по глухомани в компании с природными зверьми, феями и оборотнями.

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
✦ 2 длиннозубых охотника (солдат 6 уровня)
✦ 1 оборотень волк (громила 8 уровня)
✦ 2 жутких волка (налётчик 5 уровня)

RALPH HORSLEY

SKELETON (СКЕЛЕТ)

ОЖИВЛЁННЫЕ ТЁМНОЙ МАГИЕЙ СКЕЛЕТЫ, состоящие из одних лишь костей, лишены души и эмоций, жаждя лишь служить своему создателю.

Скелеты часто служат охранниками подземелий и склепов. Они также служат основной пехотой в войсках нежити.

Ветхий скелет **Миньон 1 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 25

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 14, **Воля** 13
Иммунитет болезни, яд
Скорость 6

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+6 против КД; урон 4.

Короткий лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 15/30; +6 против КД; урон 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+2) **Лов** 17 (+3) **Мдр** 14 (+2)
Тел 13 (+1) **Инт** 3 (-4) **Хар** 3 (-4)

Снаряжение длинный меч, короткий лук, колчан и 10 стрел, тяжёлый щит

Тактика ветхого скелета

Ветхие скелеты совершают дальнобойные атаки, пока враги не окажутся в пределах рукопашной досягаемости, после чего они вынимают мечи и устремляются в бой.

Скелет **Солдат 3 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 150

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 45; **Ранен** 22
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД; урон 1d8 + 2 и цель становится отмеченной до конца следующего хода скелета; смотрите также *скорость мертвеца*.

Скорость мертвеца

При совершении провоцированной атаки скелет получает бонус +2 к броску атаки и причиняет дополнительно 1d6 единиц урона.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 15 (+3) **Лов** 17 (+4) **Мдр** 14 (+3)
Тел 13 (+2) **Инт** 3 (-3) **Хар** 3 (-3)

Снаряжение кольчуга, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика скелета

Скелеты воины бесстрашно устремляются в бой, используя *скорость мертвеца* для атаки врагов, пытающихся отойти от них.

Пылающий скелет **Артиллерия 5 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Пламенная аура (Огонь) аура 1; все существа, начинающие ход в ауре, получают урон огнём 5.
Хиты 53; **Ранен** 26
КД 19; **Стойкость** 15, **Реакция** 18, **Воля** 16
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, 10 огонь; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

RALPH HORSLEY

Пылающий коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+8 против КД; урон 1d4 + 1 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Огненная сфера (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +8 против Реакции; урон огнём 2d4 + 4 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 13 (+3) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 15 (+4)
Тел 17 (+5) **Инт** 4 (-1) **Хар** 6 (+0)

Тактика пылающего скелета

Пылающий скелет пытается держаться в стороне от врагов, меча *огненные сферы.*

Костепалый скелет **Громила 5 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 200

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 77; **Ранен** 38; смотрите также *веер костей*
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 15
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+9 против КД; урон 1d8 + 3 (критический 1d8 + 11) плюс урон некротической энергией 5.

Костяные пальцы (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+9 против КД; урон 1d4 + 3 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Веер костей (когда впервые станет раненым и ещё раз перед тем как хиты упадут до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 3; +8 против Реакции; урон некротической энергией 2d6 + 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+5) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 14 (+4)
Тел 17 (+5) **Инт** 3 (-2) **Хар** 3 (-2)

Снаряжение скимитар

Тактика костепалого скелета

Этот скелет по очереди режет врагов скимитаром и пронзает их *костяными пальцами.*

Скелет охранник могил **Громила 10 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 500

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 126; **Ранен** 63
КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 20
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8

Два удара скимитарами (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Скелет охранник могил совершает две атаки скимитарами по одной и той же цели: +13 против КД; урон 1d8 + 4 (критический 1d8 + 12). То же самое справедливо для провоцированных атак.

Каскад стали (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Скелет охранник могил совершает две стандартные рукопашные атаки (итого четыре атаки скимитарами).

Внезапный удар (немедленный ответ, когда враг, находившийся в соседней клетке, совершает шаг; неограниченный) ✦ **Оружие**

Скелет охранник могил совершает по врагу рукопашную стандартную атаку.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 18 (+9) **Лов** 20 (+10) **Мдр** 14 (+7)
Тел 16 (+8) **Инт** 3 (+1) **Хар** 3 (+1)

Снаряжение 4 скимитара

Тактика скелета охранника могил

Этот скелет режет скимитарами врагов на кусочки.

Знание о скелете

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию о шифтерах:

Сл 15: Скелеты создаются некромантным ритуалом. В местах с сильными связями с Царством Теней скелеты могут вставать самостоятельно. Такие самостоятельные скелеты обычно атакуют всех увиденных живых существ. Ума скелетам хватает лишь на осознавание самых очевидных угроз, но их легко одурачить и заманить в ловушку.

Примеры сцен

Скелеты часто служат более влиятельной нежити. Скелетов также могут создавать живые создания.

Сцена 3 уровня (опыт 750)
✦ 1 хобгоблин заклинатель (контроллер 3 уровня)
✦ 2 хобгоблина солдата (солдат 3 уровня)
✦ 2 скелета (солдат 3 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 100)
✦ 2 пылающих скелета (артиллерия 5 уровня)
✦ 2 костепалых скелета (громила 5 уровня)
✦ 1 тифлинг тёмный клинок (соглядатая 7 уровня)

CARL FRANK

SKULL LORD
(ЛОРД ЧЕРЕПОВ)

ЛОРД ЧЕРЕПОВ ВОЗГЛАВЛЯЕТ ДРУГУЮ НЕЖИТЬ. Будучи предоставленными самим себе, они разыскивают тёмные ритуалы по возвращению их давно уничтоженных господ, но могут служить живым некромантам и более сильной нежити.

Лорд черепов **Артиллерия (лидер) 10 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 500

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +7; тёмное зрение
Повелитель могил (Исцеление) аура 2; союзная нежить в ауре получает регенерацию 5 и бонус +2 к спасброскам. Эта аура оканчивается после уничтожения *черепа управления смертью*.
Хиты 40; **Ранен** 20; смотрите также *три черепа*
КД 24; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 23
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

⊕ **Костяной посох** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+13 против КД; урон 1d8 + 2 плюс урон некротической энергией 1d6.

✧ **Череп иссушающего пламени** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Огонь**

Дальнобойный 10; +15 против Стойкости; урон некротической энергией и огнём 2d6 + 3.

✧ **Череп леденящего страха** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Страх**, **Холод**

Дальнобойный 10; +15 против Воли; урон холодом 1d6 + 3 и цель толкается на 5 клеток.

✧ **Череп управления смертью** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; лорд черепов восстанавливает уничтоженную нежить в пределах дальности. Уровень восстановленной нежити не должен превышать уровень лорда черепов + 2. Восстановленная нежить встаёт свободным действием в пространстве, в котором она пала (или в любом соседнем пространстве, если то место занято) с полными хитами и в свой следующий ход может совершать действия (как обычно).

Три черепа ✦ Исцеление

Когда хиты лорда черепов уменьшены до 0, один из его черепов (выбранный случайным образом из вышеприведённого списка) уничтожается, и он теряет способность использовать этот талант. Если у существа ещё остался хотя бы один череп, его хиты мгновенно восстанавливаются (до 40 хитов). Когда уничтожены все три черепа, лорд черепов умирает.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +15, Обман +15, Проницательность +12
Сил 14 (+7) **Лов** 16 (+8) **Мдр** 15 (+7)
Тел 17 (+8) **Инт** 16 (+8) **Хар** 21 (+10)

Снаряжение посох, 3 железные короны

Тактика лорда черепов

Лорд черепов практически всегда окружает себя меньшей нежитью, особенно скелетами и зомби. Он избегает рукопашного сражения, предпочитая использовать в раунде все три черепа.

Знание о лорде черепов

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Лорд черепов — это грозная нежить с тремя черепами. Каждый череп обладает своей силой и лорд черепов, которому грозит гибель, жертвует одним из черепов, чтобы оставить целым тело. Если уничтожить два черепа, это существо не сможет лечиться таким способом.

Сл 20: Первые лорды черепов поднялись из пепла Чёрной Башни Вумериона. Никто не может сказать, были ли они созданы легендарным человеческим некромантом Вумерионом намеренно или возникли самостоятельно от порочной энергии этого осквернённого места. Ритуал создания новых лордов черепов пережил падение Вумериона и оказался в руках его наследников, а также разнообразной сильной нежити.

Примеры сцен

Лорды черепов ведут отряды слабой нежити и иногда служат помощниками более сильных владык, как живых, так и неживых.

Сцена 10 уровня (опыт 2 500)
✦ 2 лорда черепов (артиллерия 10 уровня)
✦ 3 скелета охранника могил (громила 10 уровня)

Сцена 12 уровня (опыт 3 525)
✦ 1 лорд черепов (артиллерия 10 уровня)
✦ 2 зомби громилы (громила 8 уровня)
✦ 1 вампир лорд (элитный налётчик 11 уровня)
✦ 9 вампирских отродий кровавых охотников (миньон 10 уровня)

FRANZ VOHWINKEL

SLAAD (СЛААД)

БУДУЧИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ ЭНТРОПИИ, СЛААДЫ существуют для ведения беспорядка. Их мало заботит реальность. Их мысли затуманены безумными видениями, они знают о вещах, недоступных другим и нападают они безо всяких причин.

Слаады размножаются, помещая в жертву личинку. Пока личинка растёт, её хозяин сходит с ума. Если болезнь не вылечить, личинка превращается в головастика слаада, вырывающегося из черепа хозяина, убивая последнего. Именно из-за этого большинство разумных существ считают слаадов отвратительными и боятся их.

Головастик слаада превращается во взрослого слаада (случайного типа) за 1d4 + 3 дня. До этого он питается разнообразной небольшой добычей.

Знание о слааде

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Слаады помещают в жертв свои эмбрионы когтями, что вызывает болезнь, называемую «вирусом хаоса». Эти эмбрионы быстро вырастают в головастиков, убивающих носителей и вырастающих в полноценные слаады. Перед смертью больное существо обычно сходит с ума.

Сл 25: Слаады не поклоняются никаким богам и считают, что они были первыми существами во вселенной. Слабоумные слаады разносят хаос инстинктивно, а сознательные делают это намеренно.

Сл 30: Когда слаад пропитывается энтропической энергией Бездны, его тело исчезает и он становится чёрным слаадом (также называемом слаадом пустоты), теряя способность распространять вирус хаоса, но обретая ужасные энтропические силы.

Слаад головастик **Соглядатай 5 уровня**
Маленький стихийный зверь Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 44; **Ранен** 22
КД 21; **Стойкость** 18, **Реакция** 20, **Воля** 18; смотрите также *движение хаоса*
Скорость 4

Укус (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1d8 и слаад головастик становится неосязаемым до начала своего следующего хода.

Движение хаоса (немедленное прерывание, когда атакован рукопашной атакой; неограниченный)

Слаад головастик совершает шаг на 2 клетки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** —
Навыки Скрытность +8

Сил 6 (+0)	**Лов** 12 (+3)	**Мдр** 9 (+1)
Тел 8 (+1)	**Инт** 3 (-2)	**Хар** 7 (+0)

Тактика слаада головастика

Слаад головастик избегает сражений с существами, превышающими его по размеру. Будучи загнанным в угол, он начинает кусаться. Совершив укус, головастик может стать неосязаемым. Это и талант *движение хаоса* — защитные механизмы, помогающие головастику в защите от вражеских атак.

JAMES ZHANG

Серый слаад (щелевой слаад) **Налётчик 13 уровня**
Средний стихийный гуманоид Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Хиты 128; **Ранен** 64; смотрите также *планарный поток*
КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 26, **Воля** 24
Иммунитет вирус хаоса (смотрите ниже)
Скорость 6, телепортация 4

Когти (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

+18 против КД; урон 2d8 + 2 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +16 против Стойкости; при попадании цель заболевает вирусом хаоса (смотрите врезку).

Перенос состояния (немедленное прерывание, когда ударен атакой, накладывающей какие-нибудь состояния; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Дальнобойный 5; +16 против Стойкости; состояние, накладываемое атакой, воздействует на цель, а не на слаада.

Вызов планарной нестабильности (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 3; +16 против Воли; урон 1d8 + 2, цель совершает шаг на 3 клетки и сбивается с ног.

Планарный поток (свободное, когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Телепортация**

Слаад телепортируется на 8 клеток и становится неосязаемым до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +13, Скрытность +15
Сил 15 (+8) **Лов** 18 (+10) **Мдр** 12 (+7)
Тел 16 (+9) **Инт** 9 (+5) **Хар** 14 (+8)

Тактика серого (щелевого) слаада

Серый слаад телепортируется, окружая врагов, и нападает когтями. При необходимости он может использовать *перенос состояния* и *вызов планарной нестабильности.*

Став раненым, слаад моментально теряет связь с реальностью, лишается тела и вновь появляется в другом месте.

Красный слаад (кровавый слаад) **Солдат 15 уровня**
Большой стихийный гуманоид Опыт 1 200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +8; сумеречное зрение
Хиты 146; **Ранен** 73
КД 29; **Стойкость** 28, **Реакция** 29, **Воля** 25
Иммунитет вирус хаоса (смотрите ниже)
Скорость 8, телепортация 4

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 2d8 + 6.

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 1d6 + 3 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +19 против Стойкости; при попадании цель заболевает вирусом хаоса (смотрите врезку).

Атака в прыжке (стандартное; перезарядка ⚄ ⁞⁞)

Слаад совершает шаг на 4 клетки и совершает две атаки когтями. Если попадёт хотя бы одна атака, то цель становится отмеченной до конца следующего хода слаада.

Ужасающее квакание (стандартное; на сцену) ✦ **Страх**

Ближняя волна 5; +19 против Стойкости; цель становится обездвиженной до конца следующего хода слаада.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +15, Скрытность +16
Сил 17 (+10) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 12 (+8)
Тел 18 (+11) **Инт** 11 (+7) **Хар** 15 (+9)

Тактика красного (кровавого) слаада

Красный слаад устремляется в бой, по возможности используя *атаку в прыжке* для нападения на двух разных целей. После этого он использует *ужасающее квакание* для обездвиживания врагов и начинает кусать, пока вновь не сможет совершить *атаку в прыжке*.

Синий слаад (когтистый слаад) **Громила 17 уровня**
Большой стихийный гуманоид Опыт 1 600

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; сумеречное зрение
Хиты 200; **Ранен** 100; смотрите также *ярость губителя*
КД 29; **Стойкость** 29, **Реакция** 25, **Воля** 24
Иммунитет вирус хаоса (смотрите ниже)
Скорость 6, телепортация 2

Когти (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2d10 + 10 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +18 против Стойкости; при попадании цель заболевает вирусом хаоса (смотрите врезку).

Бросок (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1d10 + 10, цель сдвигается на 2 клетки и сбивается с ног.

Ярость губителя (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену)

Слаад набрасывается на всех врагов в пределах досягаемости: ближняя вспышка 2; +20 против КД; урон 1d10 + 10 и слаад получает 20 временных хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +19, Скрытность +15
Сил 22 (+14) **Лов** 15 (+10) **Мдр** 13 (+9)
Тел 20 (+13) **Инт** 9 (+7) **Хар** 11 (+8)

Тактика синего (когтистого) слаада

Этот слаад устремляется в бой, размахивая когтями. Если он ранен, а в пределах досягаемости есть как минимум три врага, он использует *ярость губителя.*

Зелёный слаад (проклинающий слаад) **Контроллер 18 уровня**
Большой стихийный гуманоид Опыт 2 000

Инициатива +11 **Чувства** сумеречное зрение; Внимательность +17
Хиты 173; **Ранен** 86
КД 32; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 31
Иммунитет вирус хаоса (смотрите ниже)
Скорость 6, телепортация 6

Когти (стандартное; неограниченный) ✦ **Болезнь**

Досягаемость 2; +23 против КД; урон 2d10 + 3 и слаад совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +21 против Стойкости; при попадании цель заболевает вирусом хаоса (смотрите врезку).

Снаряд хаоса (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 10; +21 против Воли; урон 1d20 + 4 и цель становится изумлённой до конца следующего хода слаада.

Перенос цели (стандартное; перезарядка ⁞⁞) ✦ **Телепортация**

Дальнобойный 10; +21 против Реакции; урон 1d10 + 5 и цель телепортируется на 10 клеток в свободное пространство по выбору слаада (и в пределах его линии обзора).

Квакание хаоса (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 4; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон 1d10 + 6 и цель сдвигается на 4 клетки.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Атлетика +17, Запугивание +18, Обман +18, Скрытность +16
Сил 17 (+12) **Лов** 14 (+11) **Мдр** 17 (+12)
Тел 21 (+14) **Инт** 15 (+11) **Хар** 18 (+13)

Тактика зелёного (проклинающего) слаада

Этот слаад предпочитает атаковать врагов с расстояния, осыпая их *снарядами хаоса* и как можно чаще используя *перенос цели* для телепортации врагов в окружение своих союзников. Если несколько врагов его окружат, слаад использует *квакание хаоса* чтобы оттолкнуть их.

Чёрный слаад (слаад пустоты)	**Налётчик 20 уровня**
Большой стихийный гуманоид	Опыт 2 800

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14; сумеречное зрение
Хиты 191; **Ранен** 95; смотрите также *зона забвения*
КД 32; **Стойкость** 33, **Реакция** 30, **Воля** 29
Иммунитет болезни; **Сопротивляемость** неосязаемый
Скорость 6, телепортация 3

Когти (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +25 против КД; урон 2d10 + 7 и продолжительный урон 10 (спасение оканчивает). *Проваленный спасбросок:* Цель теряет исцеление.

Луч энтропии (стандартное; неограниченный)

Дальнобойный 20; +23 против Реакции; урон 2d10 + 3 и цель окружается потрескивающей энергией (спасение оканчивает). Каждый раз, когда цель получает урон, эта энергия причиняет дополнительно 1d10 единиц урона.

Зона забвения (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Зона**

Ближняя вспышка 2; +18 против Реакции; урон 2d10 + 6. Зону заполняет чёрная пустота, блокирующая линию обзора и причиняющая урон 2d10 + 6 всем существам, входящим в зону или начинающим в ней ход. Зона существует до конца сцены.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Первичный
Навыки Скрытность +19

Сил 24 (+17)	**Лов** 18 (+14)	**Мдр** 13 (+11)
Тел 23 (+16)	**Инт** 11 (+10)	**Хар** 17 (+13)

Тактика чёрного слаада (слаада пустоты)

Чёрный слаад телепортируется с места на место, поливая врагов *лучами энтропии* или разрывая когтями.

Примеры сцен

Слаады чаще всего сопровождают других слаадов, но известно, что иногда по непонятным причинам они создают союзы с другими существами.

Сцена 15 уровня (опыт 6 400)
- ✦ 2 серых слаада (налётчик 13 уровня)
- ✦ 2 красных слаада (солдат 15 уровня)
- ✦ 2 громогласных дестрачана (артиллерия 15 уровня)

Сцена 19 уровня (опыт 12 000)
- ✦ 1 чёрный слаад (налётчик 20 уровня)
- ✦ 2 камнеогненных громилы (солдат 18 уровня)
- ✦ 1 огненный великан обитатель кузни (артиллерия 18 уровня)
- ✦ 2 огнекровных адских гончих (громила 17 уровня)

Вирус хаоса

Существо, в которое поместили эмбрион слаада, заболевает вирусом хаоса.

Вирус хаоса	**Болезнь 16 уровня**	**Выносливость улучшение Сл 25, поддержание Сл 20, ухудшение Сл 19 и ниже**
Цель выздоравливает.	**Первичный эффект:** Эмбрион слаада помещается в цель.	Цель получает штраф -2 к Воле. В раненом состоянии цель сходит с ума и всегда нападает на ближайшее существо.	Цель умирает, а из её черепа вырывается слаад головастик.

RICHARD SARDINHA

SNAKE (ЗМЕЯ)

ЧУДОВИЩНЫЕ ЗМЕИ — СКРЫТНЫЕ, ТЕРПЕЛИВЫЕ охотники, считающие гуманоидов добычей. Большинство из них — просто опасные животные, но тёмный бог Зехир наделил некоторых змей злобным разумом.

Смертегремучая гадюка **Громила 5 уровня**
Средний природный зверь (рептилия) Опыт 200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение
Смертельная трещотка (Страх) аура 2; враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 75; **Ранен** 37
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 18, **Воля** 16
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 4, лазая 4

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+8 против КД; урон 1d6 + 4 и смертегремучая гадюка совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +6 против Стойкости; урон ядом 1d8 + 2 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 12 (+3) **Лов** 19 (+6) **Мдр** 10 (+2)
Тел 15 (+4) **Инт** 2 (-2) **Хар** 14 (+4)

Тактика смертегремучей гадюки

Смертегремучая гадюка кусает как можно больше жертв, позволяя действовать яду.

Сокрушающий удав **Солдат 9 уровня**
Большой природный зверь (рептилия) Опыт 400

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 96; **Ранен** 48
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 22
Скорость 6, лазая 6, плавая 6

Укус (стандартное; неограниченный)

+15 против КД; урон 1d10 + 6 и цель становится захваченной (до высвобождения).

Сдавливание (стандартное; неограниченный)

Воздействует на цель, захваченную сокрушающим удавом; +13 против Стойкости; урон 2d6 + 12 и цель становится изумлённой до конца следующего хода сокрушающего удава.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +12
Сил 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 17 (+7)
Тел 16 (+7) **Инт** 2 (+0) **Хар** 10 (+4)

Тактика сокрушающего удава

Эта змея бесстрашно выбирает себе жертву хоть даже в середине многочисленных врагов. Она кусает выбранную жертву, хватает её, а в следующих раундах пытается задушить до смерти.

Пламенная змея **Артиллерия 9 уровня**
Средний стихийный зверь (огонь, рептилия) Опыт 400

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +12
Хиты 74; **Ранен** 37
КД 23; **Стойкость** 19, **Реакция** 22, **Воля** 20
Сопротивляемость 20 огонь
Скорость 6

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

+12 против КД; урон 1d6 + 5 плюс урон огнём 1d6.

Плевок огнём (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +13 против Реакции; урон огнём 2d6 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 11 (+4) **Лов** 20 (+9) **Мдр** 16 (+7)
Тел 14 (+6) **Инт** 2 (+0) **Хар** 10 (+4)

Тактика пламенной змеи

Пламенная змея инстинктивно пытается убить или вывести из строя врагов, плюясь в них огнём. Только когда добыча будет сильно обожжена, змея подползает и убивает её укусом.

Теневая змея **Налётчик 16 уровня**
Большой теневой зверь (рептилия) Опыт 1 400

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 158; **Ранен** 79
КД 30; **Стойкость** 28, **Реакция** 29, **Воля** 27
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7, лазая 7; смотрите также *уклоняющийся теневой удар*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +21 против КД; урон 2d6 + 7 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Теневая змея совершает две атаки укусом и совершает шаг на 1 клетку до атак, после них или между ними.

Уклоняющийся теневой удар (стандартное; на сцену) ✦ **Яд**

Теневая змея совершает шаг на 7 клеток и совершает атаку укусом по двум разным целям в любой момент этого перемещения.

Исчезновение в ночи (стандартное; на сцену)

Теневая змея до конца своего следующего хода получает свойства «неосязаемость» и «фазирование» и становится невидимой в тусклом свете.

Мировоззрение Злое **Языки** —
Навыки Скрытность +20
Сил 20 (+13) **Лов** 25 (+15) **Мдр** 10 (+8)
Тел 22 (+14) **Инт** 4 (+5) **Хар** 20 (+13)

Тактика теневой змеи

Теневая змея застаёт врагов врасплох, используя врождённую скрытность и темноту. Когда она нападает, она использует *уклоняющийся теневой удар* для проникновения за передний ряд врагов, совершая при этом атаки укусом. В последующих раундах она использует *двойную атаку* и пытается отравить как можно больше врагов. В экстренной ситуации змея использует *исчезновение в ночи*.

Знание о змее

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 15: Смертегремучие гадюки — это ядовитые змеи, живущие в лесах, джунглях и пещерах. Их костяная погремушка вселяет страх в сердца жертв. Из-за этого, а также смертельного яда, эта гадюка и получила своё название.

Природа Сл 15: Сокрушающих удавов можно встретить в лесах, болотах, джунглях и подземных областях. Они убивают жертву, душа кольцами своего тела.

Магия Сл 15: Пламенные змеи плюют в жертву жидким пламенем. Их можно призывать из Стихийного Хаоса для служения простым ритуалом.

Магия Сл 20: Считается, что теневых змей создал Зехир, бог ночи и яда. Янь-ти почитают теневых змей как проявлений Зехира, воплощающих все качества бога, включая хитрость, недоступную большинству обычных зверей.

Примеры сцен

Смертегремучие гадюки часто выжидают на дне ям или в гнёздах, созданных последователями Зехира, людоящерами, гоблинами и прочими гуманоидами.

Сцена 5 уровня (опыт 1 050)
- ✦ 2 смертегремучих гадюки (громила 5 уровня)
- ✦ 1 зеленошкурый болотный мистик (контроллер 6 уровня)
- ✦ 2 зеленошкурых стрелка (соглядатай 5 уровня)

Настоящие янь-ти значительно сильнее сокрушающих удавов, но культы змееязыких часто держат в своих храмах этих змей.

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
- ✦ 1 сокрушающий удав (солдат 9 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий убийца (соглядатай 9 уровня)
- ✦ 2 змееязыких воителя (громила 8 уровня)
- ✦ 4 змееязыких посвящённых (миньон 6 уровня)

Теоретически кто угодно может командовать пламенной змеёй и извлекать пользу из её дальнобойных атак.

Сцена 9 уровня (опыт 2 150)
- ✦ 2 пламенных змеи (артиллерия 9 уровня)
- ✦ 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8 уровня)
- ✦ 2 троглодита мучителя (солдат 6 уровня)
- ✦ 1 магмовый ходок (налётчик 10 уровня)

Теневых змей часто можно встретить рядом с янь-ти. Они также сотрудничают с медузами и другими змееподобными существами, а также существами из Царства Теней.

Сцена 15 уровня (опыт 6 000)
- ✦ 2 теневых змеи (налётчик 16 уровня)
- ✦ 1 янь-ти мучитель инкантер (артиллерия 15 уровня)
- ✦ 2 янь-ти отродья (солдат 14 уровня)

BEN WOOTTEN

SORROWSWORN
(СКОРБИТЕЛЬ)

Скорбители появляются там, где отгремели большие конфликты. Эти ужасные проявления Царства Теней питаются чужим горем и им часто поручают убийство влиятельных смертных, обманувших смерть.

Скорбителей притягивает к полям сражений и они часто устраивают логова в ближайших развалинах, питаясь долгим отчаянием, окутывающим эту местность. Некоторые из них являются агентами Королевы Воронов, посланными захватить души тех, кто избежал её хватки. Эти скорбители мучают жертву шёпотами о неизбежном роке и былых неудачах, инстинктивно зная, что жертве дорого и что может её огорчить.

Оружие скорбителя (если у него оно вообще было) превращается в пыль сразу после смерти существа.

Рой теневых воронов: Теневые вороны — это эфемерные чёрные птицы с бритвенно-острыми когтями. Эти предвестники скорбителей садятся на кости трупов, павших в великих сражениях, и своим карканьем и хлопаньем крыльев предвещают появление своих хозяев.

Скорбитель жнец душ **Налётчик 25 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 7 000

Инициатива +27 **Чувства** Внимательность +27; тёмное зрение
Хиты 236; **Ранен** 118
КД 39; **Стойкость** 35, **Реакция** 39, **Воля** 36; смотрите также *гнетущее видение*
Скорость 10; смотрите также *натиск скорби*

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

+30 против КД; урон 2d8 + 7 плюс урон психической энергией 2d8.

Морок и удар (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Психическая энергия**, **Телепортация**

Жнец душ телепортируется на 10 клеток и совершает атаку когтём, получая боевое превосходство над целью.

Натиск скорби (стандартное; на сцену) ✦ **Психическая энергия**

Жнец душ перемещается на 10 клеток и совершает три атаки когтями в любой момент этого перемещения. Каждую атаку нужно совершать по отдельной цели.

Гнетущее видение ✦ **Страх**

Рукопашные и дальнобойные атаки, сделанные по жнецу душ, получают штраф -2 к броскам атаки.

Боевое превосходство

Жнец душ причиняет атаками дополнительно 3d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Проницательность +27, Скрытность +30
Сил 24 (+19) **Лов** 36 (+25) **Мдр** 31 (+22)
Тел 28 (+21) **Инт** 18 (+16) **Хар** 22 (+18)

Тактика скорбителя жнеца душ

Жнец душ — скрытный убийца, следящий за жертвой и нападающий из-под тишка. Обычно он начинает с *натиска скорби*, после чего как можно чаще использует *морок и удар*.

Скорбитель жнец **Солдат 27 уровня**
Средний теневой гуманоид Опыт 11 000

Инициатива +26 **Чувства** Внимательность +24; тёмное зрение
Хиты 254; **Ранен** 127
КД 41; **Стойкость** 38, **Реакция** 39, **Воля** 38; смотрите также *гнетущее видение*
Скорость 8, лазая 8 (паучье лазание)

Коса скорби (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Психическая энергия**

+32 против КД; урон психической энергией 4d10 + 8 и цель становится отмеченной до конца следующего хода скорбителя жнеца.

Косящий удар (стандартное; перезарядка ⚃) ✦ **Исцеление**, **Психическая энергия**

Требуется коса; +32 против КД; урон психической энергией 4d10 + 24 и цель становится отмеченной до конца следующего хода скорбителя жнеца. Если от этой атаки хиты цели опустились ниже 1, то скорбитель жнец восстанавливает 60 хитов.

Гнетущее видение ✦ **Страх**

Рукопашные и дальнобойные атаки, сделанные по скорбителю жнецу, получают штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Запугивание +26, Проницательность +24
Сил 26 (+21) **Лов** 32 (+24) **Мдр** 22 (+19)
Тел 30 (+23) **Инт** 18 (+17) **Хар** 26 (+21)

Снаряжение мантия, коса

Тактика скорбителя жнеца

Жнец обычно сосредотачивает атаки на одном враге, атакуя косой. Он ждёт, когда жертва станет раненой, после чего использует *косящий удар*.

Скорбитель повелитель смерти **Соглядатай (лидер) 28 уровня**
Большой теневой гуманоид Опыт 13 000

Инициатива +31 **Чувства** Внимательность +26; тёмное зрение
Скорбный шёпот аура 1; все враги, начинающие ход в ауре, становятся изумлёнными до начала своего следующего хода.
Хиты 204; **Ранен** 102
КД 42; **Стойкость** 38, **Реакция** 41, **Воля** 38
Скорость 8, летая 10 (парение); фазирование

Тёмная коса (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**, **Психическая энергия**

Досягаемость 2; +32 против КД; урон некротической и психической энергией 4d10 + 9 и цель становится ослабленной до конца следующего хода повелителя смерти.

Удар и исчезновение (стандартное; перезарядка ⚅ ⚄ ⚃) ✦ **Некротическая энергия**, **Психическая энергия**, **Телепортация**

Повелитель смерти совершает атаку тёмной косой, телепортируется на 10 клеток и становится неосязаемым до начала своего следующего хода.

Гнетущее видение ✦ **Страх**

Рукопашные и дальнобойные атаки, сделанные по скорбителю повелителю смерти, получают штраф -2 к броскам атаки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Общий
Навыки Проницательность +26, Скрытность +32
Сил 28 (+23) **Лов** 36 (+27) **Мдр** 24 (+21)
Тел 30 (+24) **Инт** 24 (+21) **Хар** 30 (+24)

Снаряжение мантия, коса

Тактика скорбителя повелителя смерти

Повелитель смерти предпочитает тактику нападения и отступлений, перемещаясь между атаками сквозь стены. Он как можно чаще использует *удар и исчезновение*, ударяя косой и телепортируясь в более выгодную позицию.

Рой теневых воронов	**Громила 27 уровня**
Средний теневой зверь (рой)	Опыт 11 000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Нападение роя аура 1; рой теневых воронов совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.
Хиты 296; **Ранен** 148
КД 39; **Стойкость** 37, **Реакция** 39, **Воля** 36
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам
Скорость 2, летая 12 (парение)

⨁ **Рой когтей** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+30 против Реакции; урон 2d8 + 4 плюс урон некротической энергией 1d8.

↯ **Гнев убийства** (стандартное, используется только в раненом состоянии; на сцену)

Рой теневых воронов совершает шаг на 6 клеток и может проходить при этом через занятые врагом клетки. Рой совершает рукопашную стандартную атаку по всем существам, в чьё пространство он входит. Рой не может атаковать этим способом одну и ту же цель дважды и он должен окончить перемещение в свободном пространстве.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —

Сил 20 (+18)	**Лов** 24 (+20)	**Мдр** 12 (+14)
Тел 16 (+16)	**Инт** 2 (+9)	**Хар** 18 (+17)

Тактика роя теневых воронов

Теневые вороны без командующих ими скорбителей ведут себя в сущности как обычные вороны. Они собираются в рой только если это им приказывают скорбители, безжалостно нападая на врагов своих господ. Став раненым, рой теневых воронов использует *гнев убийства* для смертельного полёта через строй врагов.

Знание о скорбителе

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Несмотря на то, что скорбители напоминают демоническую нежить, это не нежить и не демоны. Это воплощения смерти, часто привлечённые в места, где было совершено убийство многих существ, такие как поля сражений.

Сл 30: Многие скорбители служат Королеве Воронов и убивают по её поручениям смертных, обманувших смерть. Другие служат иным сущностям, чья власть не связана со смертью.

Скорбители обитают в унылых логовах, таких как заросшие кустарником ямы и влажные пещеры. В жилище скорбителя много небольших впадин, хранящих трофеи и останки прежних жертв. Каждый такой набор останков способен рассказать очень печальную историю. Присматривать за этими логовами поручено теневым воронам, сплачивающимся в рой в случае нужды. Эти птицы следуют за своими повелителями скорбителями на недавние поля сражений и другие места, пожирая плоть мертвецов.

Сл 35: Скорбители обеспечивают защиту Королевы Воронов от непостижимых заговоров ночных ходоков. Скорбители также противостоят смертельным великанам — бывшим беженцам из Стихийного Хаоса, ныне связанным с Царством Теней — действующим против воли Королевы Воронов.

Сл 40: Герои шадар-кай, а также другие существа, верно служащие Королеве Воронов, могут дослужиться до статуса скорбителя. Это единственный способ, которым шадар-кай может получить бессмертие, так алкаемое их родом.

Примеры сцен

Скорбители сотрудничают друг с другом, выполняя поставленные задачи небольшими отрядами. Скорбитель может сотрудничать и с любым другим существом, если это помогает ему выполнить поставленную задачу, и если такой союз не обойдётся скорбителю слишком дорого. Скорбители жнецы и жнецы душ могут седлать лютых виверн, особенно если их сопровождает повелитель смерти.

Сцена 26 уровня (опыт 50 000)
- ✦ 2 скорбителя жнеца душ (налётчик 25 уровня)
- ✦ 2 роя теневых воронов (громила 27 уровня)
- ✦ 1 рыцарь смерти (элитный солдат 25 уровня)

Сцена 27 уровня (опыт 55 150)
- ✦ 3 скорбителя жнеца (солдат 27 уровня)
- ✦ 3 лютых виверны (налётчик 24 уровня)

DAVE ALLSOP

SPECTER (ДУХ)

БЕЗУМНЫЕ ДУХИ, ЛИШЁННЫЕ ПАМЯТИ О ПРОШЛОЙ жизни, существуют лишь для умерщвления живых. Они выглядят как призрачные, искажённые вихри.

Знание о духе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: При жизни духи были кровожадными жестокими гуманоидами, но об этом они ничего не помнят. В отличие от привидений они не привязаны к определённым местам.

Дух **Соглядатай 4 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 175

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Холодок призрака (Холод) аура 1; враги в ауре получают штраф -2 ко всем защитам.
Хиты 30; **Ранен** 15
КД 16; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость летая 6 (парение); фазирование

(+) **Призрачное касание** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+7 против Реакции; урон некротической энергией 1d6 + 2.

Призрачный заслон (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Иллюзия, Психическая энергия**

Ближняя вспышка 2; нацеливается на врагов; +7 против Воли; урон психической энергией 2d6 + 2 и цель сбивается с ног.

Невидимость (стандартное; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Дух становится невидимым, пока не атакует или по нему не попадут атакой.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +9
Сил 10 (+2) **Лов** 15 (+4) **Мдр** 8 (+1)
Тел 13 (+3) **Инт** 6 (+0) **Хар** 15 (+4)

Тактика духа

Дух подкрадывается к врагам невидимым и пытается накрыть как можно больше своим *призрачным заслоном*. Пока этот талант перезаряжается, он атакует и отступает, используя *призрачное касание*.

Дух пустоты **Соглядатай 23 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 5 100

Инициатива +23 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение
Холод призрака (Холод) аура 1; враги, начинающие ход в ауре, получают урон холодом 10 и штраф -2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.
Хиты 115; **Ранен** 57
КД 35; **Стойкость** 32, **Реакция** 35, **Воля** 34
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 30 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость летая 8 (парение); фазирование

(+) **Призрачное касание** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+25 против Реакции; урон некротической энергией 2d12 + 6.

Перекачка жизни (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление, Некротическая энергия**

Ближняя волна 5; +25 против Стойкости; урон некротической энергией 2d12 + 6 и дух пустоты восстанавливает по 5 хитов за каждое существо, получившее урон от этой атаки.

Невидимость (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Дух пустоты становится невидимым, пока не атакует или по нему не попадут атакой. Он остаётся невидимым после использования *перекачки жизни*.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +24
Сил 12 (+12) **Лов** 26 (+19) **Мдр** 10 (+11)
Тел 19 (+15) **Инт** 11 (+11) **Хар** 23 (+17)

Тактика духа пустоты

Дух пустоты подкрадывается к врагам и раунд за раундом использует *призрачное касание*, пока не получит 25 единиц урона, после чего использует *перекачку жизни*. Став очень раненым, дух пустоты использует *невидимость* для перемещения в более выгодную тактическую позицию.

Примеры сцен

Духи терпят кровожадных и жестоких живых существ, если при этом есть другая добыча. Они присоединяются к другой нежити и другим жестоким существам.

Сцена 5 уровня (опыт 1 000)
- ✦ 1 дух (соглядатай 4 уровня)
- ✦ 1 запирающее смерть умертвие (контроллер 4 уровня)
- ✦ 2 гнилокрылых зомби (налётчик 4 уровня)
- ✦ 2 скелета (солдат 3 уровня)

CHRIS STEVENS & ADAM VEHIGE

SPHINX (СФИНКС)

СФИНКС — ЭТО БЕССМЕРТНЫЙ СТРАЖ, созданный для защиты таких мест как древние склепы, заброшенные храмы, оракулы и укромные гробницы.

Сфинкс	**Элитный солдат 16 уровня**
Большой бессмертный магический зверь	Опыт 2 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 304; **Ранен** 152
КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 32, **Воля** 33; смотрите также *задание сфинкса*
Спасброски +2
Скорость 6, летая 8 (неуклюже), дальний перелёт 10
Единицы действия 1; смотрите также *задание сфинкса*

Коготь (стандартное; неограниченный)

+21 против КД (смотрите также *задание сфинкса*); урон 2d10 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода сфинкса.

Наскок (стандартное; неограниченный)

Сфинкс перемещается на 6 клеток и совершает атаку когтём. При попадании цель сбивается с ног.

Ужасающий рык (малое; перезарядка ⚅) ✦ **Страх**

Ближняя вспышка 10; +19 против Воли (смотрите также *задание сфинкса*); цель получает штраф -2 к броскам атаки (спасение оканчивает).

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Сфинкс тратит *исцеление* и восстанавливает 75 хитов. Сфинкс получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Задание сфинкса

Сфинкс даёт задание вне боя (смотрите врезку). Если существо, получившее задание, отказывается отвечать или отвечает неправильно, то сфинкс получает следующие преимущества до конца сцены: +1 единица действия, дополнительное использование второго дыхания, бонус +2 к броскам атаки и бонус +2 ко всем защитам.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Небесный, Общий
Навыки Запугивание +16, История +16, Магия +16, Проницательность +17, Религия +16

Сил 19 (+12)	**Лов** 15 (+10)	**Мдр** 19 (+12)
Тел 16 (+11)	**Инт** 16 (+11)	**Хар** 16 (+11)

Тактика сфинкса

До начала сражения сфинкс встречает чужаков *заданием сфинкса*. Если чужаки нападают без провокаций со стороны сфинкса, или если они отказались от задания или провалили его, сфинкс идёт в бой.

Задание сфинкса обычно требует ответа на загадку, доказательств родословной, распутывание философской или богословской головоломки или простого цитирования пароля или молитвы. Если чужаки проходят испытание, сфинкс будет обязан пропустить их, не причиняя вреда — по крайней мере здесь и сейчас. Чужаки, разрушающие или грабящие охраняемое место (или другим образом проявляющие недостойность) теряют защиту от сфинкса и чудовище обязано на них напасть.

Когда начнётся бой, сфинкс использует *ужасающий рык*, нацеливаясь на как можно большее количество чужаков. После этого он ведёт подвижный бой, летая и наскакивая при возможности. Став раненым, он использует *второе дыхание*.

ЗАДАНИЕ СФИНКСА

Прежде чем помещать в приключение сфинкса, придумайте подходящее задание для искателей приключений. Простое задание это пароль или молитвы — искатели приключений или знают их, или нет. Классическим заданием могут стать загадки; придумайте их сами или используйте классические (можете поискать их в интернете). Богословские или философские споры хорошо смотрятся в испытании навыков с ключевыми навыками Истории, Магии, или Реликвии.

Знание о сфинксе

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 20: Сфинксы часто охраняют тайные или магические места. Обычно их можно встретить поодиночке или парами, хотя есть и такие, что командуют другими охранниками.

Сл 25: Сфинксы создаются редким и чрезвычайно мощным ритуалом, привязывающим души ангелов к телам небесных львов.

Примеры сцен

Обычно сфинксы встречаются поодиночке или парами, а иногда с нежитью и механизмами, которые тоже могут существовать много столетий подряд.

Сцена 15 уровня (опыт 6 000)
✦ 1 сфинкс (элитный солдат 16 уровня)
✦ 1 боевой охранник (контроллер 17 уровня)
✦ 2 шлемастых ужаса (солдат 13 уровня)

JIM NELSON

SPIDER (ПАУК)

ЧУДОВИЩНЫЕ ПАУКИ — СКРЫТНЫЕ УБИЙЦЫ, жаждущие свежей крови, обитающие в тёмных местах мира природы. Самые большие особи паукообразных могут достигать размеров слона и пожирать всё на своём пути.

Чудовищных пауков можно встретить практически в любом окружении — тёмные леса, песчанные пустыни, сырые пещеры, проходы Подземья, а также на мрачных границах Страны Фей и в глубоких расселинах Стихийного Хаоса.

СМЕРТОНОСНЫЙ ПРЫГАЮЩИЙ ПАУК

Этот дикий паук совершает громадные прыжки, догоняя добычу. Он не плетёт паутину, а скрывается в засадах в тёмных щелях и люках.

Смертоносный прыгающий паук **Налётчик 4 уровня**
Средний природный зверь (паук) Опыт 175

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +9; чувство вибрации 5
Хиты 55; **Ранен** 27
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 16
Сопротивляемость 5 яд
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание); смотрите также *невероятный прыжок*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+6 против КД; урон 2d6 + 3, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Смерть с неба (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Смертоносный прыгающий паук прыгает на добычу, совершая шаг на 6 клеток и атаку укусом. При попадании он причиняет дополнительно 1d6 урона и сбивает цель с ног.

Невероятный прыжок (движение; на сцену)

Смертоносный прыгающий паук совершает шаг на 10 клеток.

Мягкое падение

Смертоносный прыгающий паук игнорирует первые 30 футов при определении урона от падения.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Атлетика +10 (+20 для прыжков), Скрытность +11
Сил 17 (+5) **Лов** 18 (+6) **Мдр** 14 (+4)
Тел 15 (+4) **Инт** 1 (-3) **Хар** 8 (+1)

ТАКТИКА СМЕРТОНОСНОГО ПРЫГАЮЩЕГО ПАУКА

Смертоносный прыгающий паук часто выжидает в засадах, скрываясь в большом дереве, тёмной щели или под тонким слоем грязи и листьев. Он нападает прыжком на жертву, используя *смерть с неба*. Став раненым, он использует *невероятный прыжок* и убегает.

РОЙ КРОВАВЫХ ПАУТИННИКОВ

Этот рой состоит из тысяч паучков, собравшихся от чьего-то пагубного влияния. Не имея других команд, рой паутинников нападает на ближайшее живое существо и не отступает, пока враг не будет мёртв.

Рой кровавых паутинников **Солдат 7 уровня**
Средний природный зверь (паук, рой) Опыт 300

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +6; чувство вибрации 5
Нападение роя аура 1; Рой кровавых паутинников совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре. Кроме того враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, становятся замедленными (спасение оканчивает) из-за алой паутины.
Хиты 80; **Ранен** 40
КД 21; **Стойкость** 16, **Реакция** 20, **Воля** 16
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам
Скорость 4, лазая 4 (паучье лазание)

Рой клыков (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+10 против Реакции; урон 2d6 + 2 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +15
Сил 14 (+5) **Лов** 24 (+10) **Мдр** 16 (+6)
Тел 16 (+6) **Инт** 1 (-2) **Хар** 8 (+2)

ТАКТИКА РОЯ КРОВАВЫХ ПАУТИННИКОВ

Кровавые паутинники просто идут к ближайшему живому существу и наваливаются на него. Обычно они избегают целей, защищённых опасными аурами.

КЛИНКОВЫЙ ПАУК

Клинковые пауки пронзают жертву когтями, похожими на кинжалы. Эти злобные хищники обитают в Подземье и являются излюбленными питомцами дроу.

Клинковый паук **Громила 10 уровня**
Большой природный зверь (паук, скакун) Опыт 500

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +7; чувство вибрации 10
Хиты 130; **Ранен** 65
КД 22; **Стойкость** 21, **Реакция** 20, **Воля** 18
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+13 против КД; урон 1d8 + 5, цель получает продолжительный урон ядом 5 и становится ослабленной (спасение оканчивает и то и другое).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Клинковый паук совершает две атаки когтями.

Совместная атака (когда на клинковом пауке едет верхом дружественный всадник как минимум 10 уровня; на сцену) ✦ **Скакун, Яд**

Когда всадник клинкового паука совершает рукопашную атаку, клинковый паук совершает свободным действием атаку когтём по той же самой цели. Если атака когтём попала, место её обычного эффекта ель получает продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает)

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +14
Сил 20 (+10) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 15 (+7)
Тел 20 (+10) **Инт** 1 (+0) **Хар** 10 (+5)

ТАКТИКА КЛИНКОВОГО ПАУКА

Клинковые пауки скрываются в щелях и ямах на полу пещер или прячутся под толстым покровом. Они нападают внезапным рывком из укрытия.

WARREN MAHY

Демонический паутинник

Этот огромный паук происходит из Ям Демонической Паутины, владений злой богини паучихи Лолт. Многие из них бежали и бродят по Стихийному Хаосу и даже миру природы.

Демонический паутинник	**Элитный контроллер 14 уровня**
Огромный стихийный зверь (паук)	Опыт 2 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13; чувство вибрации 10
Хиты 296; **Ранен** 148; смотрите также *ядовитые брызги*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 26, **Воля** 24
Спасброски +2
Скорость 6, лазая 6 (паучье лазание)
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +17 против КД; урон 1d10 + 7, цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Паутина (малое 1/раунд; неограниченный)

Дальнобойный 10; +16 против Реакции; цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Ядовитые брызги (когда впервые станет раненым; на сцену) ✦ **Яд**

Ближняя волна 5; +16 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 10 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +17

Сил 24 (+14)	**Лов** 20 (+12)	**Мдр** 12 (+8)
Тел 28 (+16)	**Инт** 8 (+6)	**Хар** 16 (+10)

Тактика демонического паутинника

Демонический паутинник использует *паутину* для обездвиживания жертвы, а сам перемещается по полю боя и кусает других. Убив кого-нибудь, он вполне может схватить жертву бежать с поля боя, чтобы полакомиться в укромном месте.

Знание о пауке

При успешной проверке Магии или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Пауки священны для злой богини Лолт. Задолго до того как Лолт стала Демонической Королевой Пауков, она была божеством судьбы, прявшей пряжу судьбы смертных; говорят, что она создала ремесло ткачества, наблюдая за пауками, прядущими свою паутину.

Сл 20: Поскольку пауки священны для Лолт, дроу тоже их почитают. Дроу не давят и не выметают обычных пауков, считая, что даже самые маленькие особи могут служить Лолт. Жрицы дроу часто приручают чудовищных пауков или приманивают их магией.

Примеры сцен

Чудовищные пауки считают других существ добычей, хотя они сотрудничают с драйдерами, дроу и эттеркапами.

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)
- ✦ 2 клинковых паука (громила 10 уровня)
- ✦ 2 роя кровавых паутинников (солдат 7 уровня)
- ✦ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)

Сцена 15 уровня (опыт 6 200)
- ✦ 1 демонический паутинник (элитный контроллер 14 уровня)
- ✦ 1 дроу арахномант (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 2 драйдера клыколорда (громила 13 уровня)
- ✦ 3 воина дроу (соглядатай 11 уровня)

STIRGE (СТИРДЖ)

СТИРДЖИ — ЭТО КРОВОСОСУЩИЕ ПОХОЖИЕ НА ЛЕТУЧИХ мышей существа, скрывающиеся в пещерах и развалинах. Одиночные стирджи это лишь питомцы и досадные помехи, но поодиночке они встречаются редко. Обычно стирджи собираются большими стаями, способными высосать всю кровь у взрослого человека за пару минут.

Стирдж **Соглядатай 1 уровня**
Маленький природный зверь Опыт 100

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 22; **Ранен** 11
КД 15; **Стойкость** 12, **Реакция** 13, **Воля** 10; смотрите также *укус*
Скорость 2, летая 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 1d4, цель становится захваченной (пока не высвободится) и получает продолжительный урон 5 до высвобождения. Присосавшийся стирдж не совершает бросков атаки, удерживая цель, и получает бонус +5 к КД и Реакции.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +8
Сил 8 (-1) **Лов** 16 (+3) **Мдр** 10 (+0)
Тел 10 (+0) **Инт** 1 (-5) **Хар** 4 (-3)

Жуткий стирдж **Соглядатай 7 уровня**
Маленький природный зверь Опыт 300

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 21; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 16; смотрите также *укус*
Скорость 2, летая 6 (парение)

Укус (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 1d6, цель становится захваченной (пока не высвободится) и получает продолжительный урон 10 до высвобождения. Присосавшийся жуткий стирдж не совершает бросков атаки, удерживая цель, и получает бонус +5 к КД и Реакции.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +11
Сил 10 (+3) **Лов** 16 (+6) **Мдр** 10 (+3)
Тел 12 (+4) **Инт** 1 (-2) **Хар** 4 (+0)

Тактика стирджа и жуткого стирджа

Стирджи садятся на добычу, высасывая кровь, пока сами не станут ранеными или пока хиты цели не опустятся ниже 1, после чего улетают прочь.

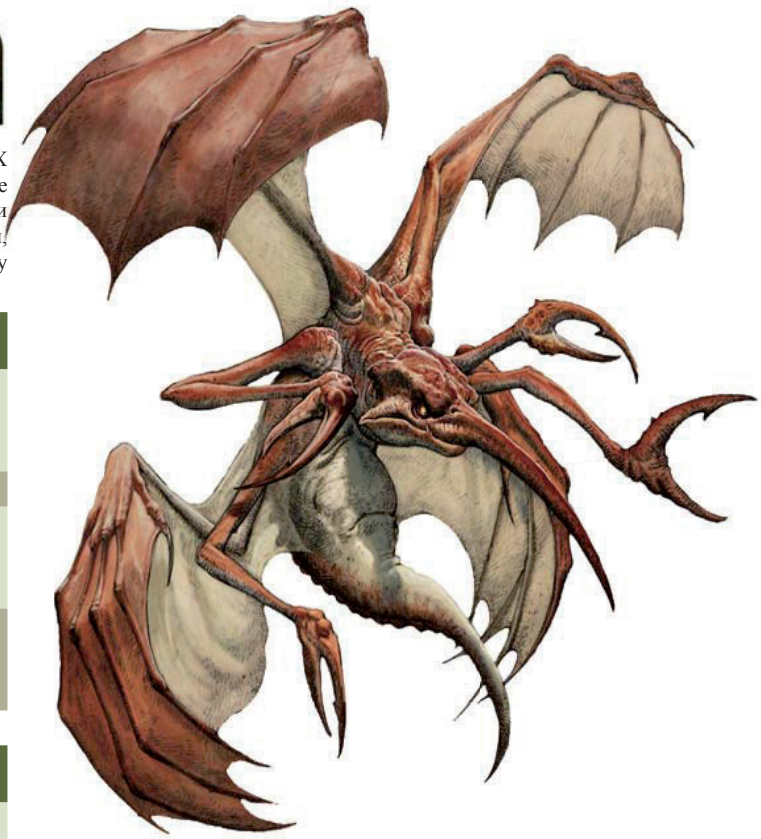
Рой стирджей **Громила 12 уровня**
Средний природный зверь (рой) Опыт 700

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Нападение роя аура 1; рой стирджей совершает свободным действием стандартную атаку по всем врагам, начинающим ход в ауре.
Хиты 141; **Ранен** 70
КД 24; **Стойкость** 21, **Реакция** 24, **Воля** 23
Сопротивляемость половина урона от рукопашных и дальнобойных атак; **Уязвимость** 10 ближним и зональным атакам
Скорость 2, летая 6 (парение)

Кровососущий рой (стандартное; неограниченный)

+15 против КД; урон 2d6 + 4 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Скрытность +14
Сил 8 (+5) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 10 (+6)
Тел 11 (+6) **Инт** 1 (+1) **Хар** 4 (+3)



Тактика роя стирджей

Из-за роя стирджей у дварфов появилась поговорка «мне не нужно обогнать стирджей, мне нужно лишь обогнать тебя». Голодный рой может гнаться за жертвой несколько миль.

Знание о стирдже

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию о стирджах:

Сл 15: Стирджи — губительные хищники, питающиеся кровью. Они устраивают гнёзда в пещерах, полых стволах деревьев и в подвалах строений — тёмных местах, откуда легко вылететь и пойти на охоту.

Примеры сцен

Стирджи часто вступают в сражение, привлечённые запахом крови, без разбора нападая на всех раненых существ. Кобольды и гоблины иногда ловят стирджей и устраивают из них коварные ловушки.

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- 2 жутких стирджа (соглядатай 7 уровня)
- 2 отиджа (солдат 7 уровня)
- 1 рой кровавых паутинников (солдат 7 уровня)

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
- 3 роя стирджей (громила 12 уровня)
- 2 мясных голема (элитный громила 12 уровня)

LARS GRANT-WEST

SWORDWING
(МЕЧЕКРЫЛ)

МЕЧЕКРЫЛЫ — ЗАЯДЛЫЕ КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ, собирающие редкие предметы и выставляющие их в галереях своих пещерных логовищ.

Коллекция мечекрыла определяет его как личность. Обычные мечекрылы собирают что-то одно, а коронованные мечекрылы собирают разнообразные коллекции. Обычно предметами для коллекционирования становятся черепа, оружие, драгоценные камни, магические предметы, книги, яйца чудищ и сердца жертв.

Мечекрыл **Солдат 25 уровня**
Средний искажённый гуманоид Опыт 7 000

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +18; сумеречное зрение
Хиты 234; **Ранен** 117
КД 42; **Стойкость** 40, **Реакция** 38, **Воля** 32
Скорость 6, летая 10 (парение)

Рука-меч (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +30 против КД (+32 по раненой цели); урон 2d6 + 9 (критический 2d6 + 21) и цель становится отмеченной до конца следующего хода мечекрыла; смотрите также *злобный оппортунист*.

Внезапный удар (немедленный ответ, когда враг, находящийся в соседней клетке, совершает шаг; неограниченный)

Мечекрыл совершает по врагу рукопашную стандартную атаку. При попадании атака причиняет дополнительно 2d6 единиц урона.

Злобный оппортунист

Провоцированная атака мечекрыла причиняет дополнительно 2d6 единиц урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Выносливость +25, Скрытность +24
Сил 28 (+21) **Лов** 24 (+19) **Мдр** 13 (+13)
Тел 26 (+20) **Инт** 10 (+12) **Хар** 10 (+12)

STEVE ARGYLE

Тактика мечекрыла

Мечекрыл пикирует в сражение и режет врагов на кусочки своими руками-клинками, используя *внезапный удар* по тем, кто хочет осторожно отойти. Кровь врагов лишь распаляет в мечекрылах ярость, поэтому раненых врагов они бьют с повышенной меткостью.

Коронованый мечекрыл **Налётчик (лидер) 26 уровня**
Большой искажённый гуманоид Опыт 9 000

Инициатива +24 **Чувства** Внимательность +20; сумеречное зрение
Хиты 238; **Ранен** 119
КД 40; **Стойкость** 36, **Реакция** 38, **Воля** 32
Скорость 6, летая 10 (парение); смотрите также *атака с налёта*

Рука-меч (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +31 против КД; урон 2d6 + 10 (критический 2d6 + 22) плюс дополнительно 2d6 единиц урона если коронованый мечекрыл окружал цель.

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Коронованый мечекрыл пролетает вплоть до 10 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой точке этого перемещения. Мечекрыл не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Метка смерти (стандартное; на сцену)

Дальнобойный 10; союзники получают бонус +2 к броскам атаки по цели и причиняют ей дополнительно 10 единиц урона.

Мировоззрение Злое **Языки** Глубинная Речь
Навыки Выносливость +24, Запугивание +21, Магия +22, Скрытность +27
Сил 30 (+23) **Лов** 28 (+22) **Мдр** 15 (+15)
Тел 22 (+19) **Инт** 18 (+17) **Хар** 16 (+16)

Тактика коронованного мечекрыла

Этот мечекрыл помещает *метку смерти* на врага, которого он считает самым опасным, после чего приказывает подчинённым атаковать его, а сам убивает слабую добычу руками и *атакой с налёта*.

Знание о мечекрыле

При успешной проверке Подземелий персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 25: Мечекрылы — это насекомоподобные существа, населяющие Подземье. Одна из их рук оканчивается клинком, похожим на скимитар, отчего и пошло их название.

Сл 30: Мечекрылы живут в скоплениях высоких «гнездовых шпилей», построенных из пережёванных окружающих материалов. Издалека эти шпили напоминают сталактиты или сталагмиты, изготовленные из серой бумаги, но в действительности они прочны как камень.

Примеры сцен

Мечекрылы иногда сотрудничают с другими обитателями Подземья, такими как живодёры разума, бехолдеры и бормочущие шары.

Сцена 25 уровня (опыт 37 000)
- 4 мечекрыла (солдат 25 уровня)
- 1 коронованый мечекрыл (налётчик 26 уровня)

Сцена 29 уровня (опыт 76 000)
- 3 мечекрыла (солдат 25 уровня)
- 1 бормочущий шар (одиночный контроллер 27 уровня)

TIEFLING (ТИФЛИНГ)

КОГДА-ТО ТИФЛИНГИ БЫЛИ ЛЮДЬМИ, НО они породнились с дьяволами, заключив с ними договор. Отделённые от людей чрезмерными амбициями предков, тифлинги — это стойкие, уверенные в себе приспособленцы.

Тифлинг еретик **Артиллерия 6 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 250

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 60; **Ранен** 30
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 18
Сопротивляемость 11 огонь
Скорость 6

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+10 против КД (+11 по раненой цели); урон 1d4 + 2.

Погребальный огонь (стандартное; неограниченный) ✦ **Огонь**

Дальнобойный 10; +9 против Реакции (+10 по раненой цели); урон огнём 1d8 + 5 и продолжительный урон огнём 5 (спасение оканчивает).

Проклятье змеи (стандартное; на сцену) ✦ **Иллюзия**, **Психическая энергия**

Дальнобойный 10; иллюзорные змеи появляются и нападают на цель; +9 против Воли (+10 по раненой цели); урон психической энергией 1d6 + 5 и продолжительный урон психической энергией 5 (спасение оканчивает).

Покров побега (немедленный ответ, когда по тифлингу еретику попадут рукопашной атакой; неограниченный) ✦ **Телепортация**

Тифлинг еретик телепортируется на 5 клеток.

Дьявольская ярость (малое; на сцену)

Тифлинг еретик получает бонус таланта +1 к следующему броску атаки по врагу, который попал по нему после предыдущего хода тифлинга еретика. Если атака попадает и причиняет урон, то тифлинг еретик причиняет на 5 единиц урона больше.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Обман +15, Проницательность +11, Скрытность +15
Сил 15 (+5) **Лов** 20 (+8) **Мдр** 16 (+6)
Тел 18 (+7) **Инт** 13 (+4) **Хар** 20 (+8)

Снаряжение кинжал

Тактика тифлинга еретика

Тифлинг еретик нацеливает на потенциальную жертву *проклятье змеи*, после чего раунд за раундом мечет *погребальный огонь*. Он избегает рукопашного боя, используя талант *покров побега*.

Знание о тифлинге

При успешной проверке Истории персонаж может узнать следующую информацию о тифлингах:

Сл 15: Знать древней человеческой империи Баэл Турат заключала сделки с дьяволами в обмен на силу, необходимую для сражения с врагами и завоевания мира. Эти сделки развратили не только знать, но и их потомков. Так появилась раса тифлингов.

Примеры сцен

Тифлинги могут сотрудничать с кем угодно, но они редко доверяют своим так называемым союзникам.

Сцена 8 уровня (опыт 1 650)
- ✦ 1 тифлинг еретик (артиллерия 6 уровня)
- ✦ 1 тифлинг тёмный клинок (соглядатай 7 уровня)
- ✦ 2 камбиона адских меча (громила 8 уровня)
- ✦ 1 суккуб (контроллер 9 уровня)

Тифлинг тёмный клинок **Соглядатай 7 уровня**
Средний природный гуманоид Опыт 300

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +5; сумеречное зрение
Хиты 64; **Ранен** 32
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 19, **Воля** 17
Сопротивляемость 12 огонь
Скорость 6; смотрите также *покров скрытности*

Отравленный короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+12 против КД (+13 по раненой цели); урон 1d6 + 5 и тифлинг тёмный клинок совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +10 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Покров скрытности (движение; перезарядка ⚅) ✦ **Телепортация**

Тифлинг тёмный клинок телепортируется на 5 клеток и становится невидимым до конца своего следующего хода.

Дявольская ярость (малое; на сцену)

Тифлинг тёмный клинок получает бонус таланта +1 к следующему броску атаки по врагу, который попал по нему после предыдущего хода тифлинга тёмного клинка. Если атака попадает и причиняет урон, то тифлинг тёмный клинок причиняет на 3 единицы урона больше.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Обман +13, Скрытность +15
Сил 13 (+4) **Лов** 20 (+8) **Мдр** 14 (+5)
Тел 16 (+6) **Инт** 13 (+4) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный короткий меч

Тактика тифлинга тёмного клинка

Тифлинг тёмный клинок выжидает, скрывшись, пока не покроет клинок ядом. Он часто использует *покров скрытности*, дабы получить боевое превосходство.

WILLIAM O'CONNOR

TREANT (ТРЕНТ)

ТРЕНТ ВЫГЛЯДИТ КАК ОЖИВШЕЕ ДЕРЕВО с человеческим лицом, проглядывающим из ствола. Если он не движется, его легко спутать с обычным деревом.

Тренты считают себя защитниками леса. Одни нападают на всех чужаков, а другие сражаются только с теми, кто рубит или поджигает лес.

Чернокоренный трент: Этот трент выглядит как мёртвое дерево с коричневыми скрученными листьями, свисающими со скелетообразных ветвей. Его кора и корни черны, а глаза — холодные, безжизненные колодцы.

Знание о тренте

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Природа Сл 20: Обычно тренты хорошо относятся к существам, берегущим природу.

Религия Сл 25: Чернокоренный трент фактически является нежитью. Леса, населённые чернокоренными трентами, это отравленные одинокие места, заполненные нежитью.

Примеры сцен

Эльфы, дриады, сатиры и прочие феи обычно сотрудничают с трентами и помогают им защищать лес. С чернокоренными трентами обычно встречается нежить.

Сцена 19 уровня (опыт 12 000)

- ✦ 1 чернокоренный трент (элитный солдат 19 уровня)
- ✦ 2 умертвия резни (громила 18 уровня)
- ✦ 2 призрака с мечом (соглядатай 17 уровня)

LARS GRANT-WEST

Трент **Элитный контроллер 16 уровня**
Огромный фейский магический зверь (растение) Опыт 2 800

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +15; сумеречное зрение
Цепкие корни аура 3; для нелетающих врагов местность в пределах ауры считается труднопроходимой.
Хиты 316; **Ранен** 158
КД 32; **Стойкость** 32, **Реакция** 27, **Воля** 32
Уязвимость огонь (получив урон от огня, трент получает также продолжительный урон огнём 5 [спасение оканчивает]).
Спасброски +2
Скорость 8 (хождение по лесу)
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +21 против КД; урон 1d10 + 7.

Пробудить лес (стандартное; поддержание малым; на сцену) ✦ **Зона**

Зональная вспышка 3 в пределах 10; в области зону деревья оживают и нападают на врагов трента; +21 против КД; урон 1d10 + 7. При поддержании зоны трент совершает новые броски атаки.

Сокрушительный топот (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 2; +19 против Стойкости; урон 2d6 + 7 и цель сбивается с ног, если она не превышала Средний размер. *Промах:* Половина урона и цель не сбивается с ног.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Природа +20, Скрытность +14
Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 24 (+15)
Тел 22 (+14) **Инт** 14 (+10) **Хар** 12 (+9)

Тактика трента

Трент использует в начале сражения *пробудить лес* и в следующих раундах тратит малое действие на его поддержание. Тем временем он раздаёт удары. Если трента окружат несколько врагов, он использует *сокрушительный топот*.

Чернокоренный трент **Элитный солдат 19 уровня**
Огромный фейский магический зверь (нежить, растение) Опыт 4 800

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; сумеречное зрение
Чернокоренная аура (Исцеление, Некротическая энергия) аура 2; враги в ауре получают в начале своего хода урон некротической энергией 10, а союзная нежить в ауре в начале своего хода восстанавливает по 10 хитов.
Хиты 368; **Ранен** 184
КД 36; **Стойкость** 34, **Реакция** 29, **Воля** 32
Уязвимость огонь (получив урон от огня, чернокоренный трент получает также продолжительный урон огнём 5 [спасение оканчивает]).
Спасброски +2
Скорость 6 (хождение по лесу)
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 3; +25 против КД; урон 1d12 + 8 и продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает).

Опутывающие корни (малое; неограниченный)

Досягаемость 4; +23 против Реакции; цель сбивается с ног и становится удерживаемой (спасение оканчивает). Если чернокоренный трент перемещается, сдвигается или его толкают более чем на 4 клетки от цели, то цель перестаёт быть удерживаемой.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Природа +18, Скрытность +16
Сил 27 (+17) **Лов** 14 (+11) **Мдр** 18 (+13)
Тел 24 (+16) **Инт** 16 (+12) **Хар** 22 (+15)

Тактика чернокоренного трента

Чернокоренный трент использует *опутывающие корни* до трёх раз в раунд. После этого он бьёт схваченных врагов.

TROGLODYTE
(ТРОГЛОДИТ)

ТРОГЛОДИТЫ — ЭТО ПОДЗЕМНЫЕ ДИКАРИ, происходящие от примитивных рептилий. Когда в Подземье кончается пища, они совершают вылазки на поверхность. Троглодиты выделяют жуткий запах, а рядом с ними запах становится просто невыносимым.

Троглодит воин **Миньон 12 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21
Скорость 5

Дубинка (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+15 против КД; урон 7.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +14, Выносливость +13
Сил 18 (+9) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 11 (+5)
Тел 16 (+8) **Инт** 6 (+3) **Хар** 8 (+4)

Снаряжение дубинка, лёгкий щит

Тактика троглодита воина

Троглодит воин бьёт врагов дубинкой и в защите полагается на свою ужасную вонь.

Троглодит мучитель **Солдат 6 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 250

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +5; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 74; **Ранен** 37
КД 22; **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 19
Скорость 5

Палица (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 2d4 + 4 и цель становится отмеченной до конца следующего хода троглодита мучителя.

Коготь (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1d4 + 4.

Укус (малое 1/раунд; неограниченный)

Требуется боевое превосходство; +10 против Стойкости; урон 1d6 + 4 и до конца следующего хода троглодита мучителя цель при лечении восстанавливает только половину хитов.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +12 против КД; урон 1d6 + 4.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +12, Выносливость +12
Сил 18 (+7) **Лов** 12 (+4) **Мдр** 15 (+5)
Тел 18 (+7) **Инт** 6 (+1) **Хар** 8 (+2)

Снаряжение палица, 2 метательных копья

Тактика троглодита мучителя

Троглодит мучитель забивает врагов до смерти своей каменной палицей и пытается окружать врагов, чтобы получить возможность кусать.

Троглодит пронзатель **Артиллерия 7 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 300

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 69; **Ранен** 34
КД 22; **Стойкость** 22, **Реакция** 19, **Воля** 18
Скорость 5

Копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+11 против КД; урон 1d8 + 4.

Коготь (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1d4 + 4.

Метательное копьё (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 10/20; +12 против КД; урон 1d6 + 4.

Пронзающий бросок (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚃ ⚀) ✦ **Оружие**

Требуется метательное копьё; дальнобойный 10; +12 против КД; урон 2d6 + 4 и троглодит совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +10 против Стойкости; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Навыки Атлетика +12, Выносливость +13
Сил 19 (+7) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 13 (+4)
Тел 21 (+8) **Инт** 7 (+1) **Хар** 9 (+2)

Снаряжение копьё, колчан и 6 метательных копий

Тактика троглодита пронзателя

Троглодит пронзатель держится на краю сражения и мечет во врагов копья, используя как можно чаще *пронзающий бросок*. Если метательные копья кончаются или враги подходят в упор, он берётся за большое копьё.

Троглодит певец проклятий **Контроллер (лидер) 8 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 350

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Вонь троглодита аура 1; живые враги в ауре получают штраф -2 к броскам атаки.
Хиты 93; **Ранен** 46
КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 17, **Воля** 22
Скорость 5

Посох (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+12 против КД; урон 1d8 + 2.

Коготь (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1d4 + 2.

Ядовитый луч (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Дальнобойный 10; +11 против Стойкости; урон ядом 1d6 + 5 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Пещерное проклятье (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚃ ⚀) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; +11 против Стойкости; цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 и становится замедленной (спасение оканчивает и то и другое).

Туннельная проворность (малое 1/раунд; перезарядка ⚂ ⚃ ⚀)

Ближняя вспышка 10; у всех союзников во вспышке скорость увеличивается на 5 до конца следующего хода певца проклятий.

Песнь обновления (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Ближняя вспышка 5; раненые союзники во вспышке восстанавливают 15 хитов.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий
Навыки Выносливость +14, Подземелья +13, Религия +9
Сил 15 (+6) **Лов** 12 (+5) **Мдр** 18 (+8)
Тел 21 (+9) **Инт** 10 (+4) **Хар** 14 (+6)

Снаряжение мантия, посох, маска из черепа

Тактика троглодита певца проклятий

Этот троглодит использует *туннельную проворность* для неожиданного предоставления врагам дополнительной скорости, а сам нацеливается во врагов *ядовитым лучом* и *пещерным проклятьем*. Певец проклятий поддерживает дистанцию до врагов и ждёт, когда как минимум два союзника станут ранеными, после чего использует *песнь обновления*.

Знание о троглодите

При успешной проверке Подземелий или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Троглодиты — это коренастые рептилийные гуманоиды с дурным характером, славящиеся своей отвратительной вонью. Часто влиятельные расы Подземья, такие как дроу и живодёры разума, порабощают троглодитов, используя их в своих войсках как пушечное мясо.

Троглодиты обитают в подземных пещерах, собираясь племенами, не превышающими количеством 30 взрослых особей. Когда встречаются разные племена троглодитов, обычно происходит война за территорию. Такие сражения оканчиваются или истреблением одного из племён или их объединением с одним общим лидером. Оба пола в равной степени участвуют в набегах, собирательстве и нападениях на слабые племена.

Сл 20: Троглодиты откладывают яйца во влажных пещерах. Из сотен отложенных яиц вылупится и доживёт до взрослого состояния лишь несколько дюжин. Вылупившиеся особи достигают зрелости за два года.

У троглодитов есть примитивная культура и технология. Они не берут рабов, и всех схваченных врагов они пожирают или приносят в жертву.

Сл 25: Троглодиты поклоняются множеству отвратительных божеств, в частности Торогу, Королю, Который Ползёт. Они стараются получить божественное благорасположение, пытая других существ на протяжении нескольких часов. Особенно сильно троглодитам нравится приносить в жертву разумных существ и храбрых врагов. Иногда они даже совершают вылазки на поверхность в поисках жертв для пыток.

Примеры сцен

Среди налётчиков троглодитов часто бывает пара дрейков, и иногда всё племя служит дракону, наге, жрице дроу или другому влиятельному существу.

Сцена 6 уровня (опыт 1 300)
- ✦ 2 троглодита мучителя (солдат 6 уровня)
- ✦ 2 троглодита пронзателя (артиллерия 7 уровня)
- ✦ 1 яростный дрейк (громила 5 уровня)

Сцена 7 уровня (опыт 1 500)
- ✦ 2 троглодита пронзателя (артиллерия 7 уровня)
- ✦ 3 грика (громила 7 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 700)
- ✦ 3 троглодита мучителя (солдат 6 уровня)
- ✦ 2 троглодита пронзателя (артиллерия 7 уровня)
- ✦ 1 троглодит певец проклятий (контроллер 8 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 200)
- ✦ 8 троглодитов воинов (миньон 12 уровня)
- ✦ 3 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

JASON ENGLE

TROLL (ТРОЛЛЬ)

ТРОЛЛИ ЖРУТ ВСЁ, ЧТО ДВИЖЕТСЯ, ОТ ЛИЧИНОК до людей, и их боятся из-за неутолимого голода, зверской хитрости и сильной регенерации.

Тренированных троллей можно использовать в войсках. Этих стойких существ можно встретить практически где угодно, в любом климате.

Знание о тролле

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Тролли охотятся на многих живых существ, не заботясь о размере и количестве добычи. Они быстро залечивают раны, даже если их «убить». У них такая сильная регенерация, что отрастают даже отрубленные части тела. Тролля можно убить только огнём или кислотой, поэтому тролли их очень сильно боятся.

Сл 20: Тролли путешествуют группами безо всякой системы. Они идут вперёд, пока не встретят местность, где много добычи, и создают там логово. После этого тролли разоряют округу, пока не наедятся или еда не кончится. Если логово окажется возле поселения, результат всегда один: тролли будут охотиться, пока не сожрут последнее живое существо.

Боевые тролли гораздо умнее обычных, они владеют оружием, носят доспехи и используют тактику. Обычно боевые тролли переходят из сражения в сражение отрядами наёмников, продавая свои услуги тому, кто больше заплатит. Поэтому тролли могут обернуться против своего работодателя, если его противник заплатит больше.

Сл 25: Лютые тролли — ненасытные плотоядные существа, которым нравится пожирать гуманоидов. Пара таких существ с лёгкостью уничтожит целую деревню, сожрав за ночь всех обитателей.

Тролль **Громила 9 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +11
Хиты 100; **Ранен** 50; смотрите также *лечение тролля*
Регенерация 10 (если тролль получает урон кислотой, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 20; **Стойкость** 21, **Реакция** 18, **Воля** 17
Скорость 8

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +13 против КД; урон 2d6 + 6; смотрите также *бешеный удар*.

Бешеный удар (свободное, когда атака тролля делает врага раненым; неограниченный)

Тролль совершает атаку когтём.

Лечение тролля ✦ Исцеление

Если хиты тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 10 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Навыки Атлетика +15, Выносливость +14
Сил 22 (+10) **Лов** 16 (+7) **Мдр** 14 (+6)
Тел 20 (+9) **Инт** 5 (+1) **Хар** 10 (+4)

Тактика тролля

Тролль забирается в самую гущу врагов, целиком полагаясь на свою регенерацию. Тролли не особо умны, и обычно атакуют того, кто в последний раз нанёс больше всего урона. Тролли сражаются до смерти, если только им не встретятся враги, использующие огонь или кислоту. Обычно став ранеными, тролли убегают от такого противника.

Боевой тролль **Солдат 14 уровня**
Большой природный гуманоид Опыт 1 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +15
Хиты 110; **Ранен** 55; смотрите также *лечение тролля*
Регенерация 10 (если боевой тролль получает урон кислотой, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 25, **Воля** 25
Скорость 7

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1d12 + 7 и цель становится отмеченной до конца следующего хода боевого тролля.

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 2d6 + 7.

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Дальнобойный 20/40; +20 против КД; урон 1d12 + 3.

Размашистый удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Требуется двуручный меч; ближняя волна 2; +20 против КД; урон 1d12 + 7 и цель сбивается с ног.

Погоня за кровью (немедленный ответ, когда раненый враг в пределах 2 клеток от боевого тролля перемещается или совершает шаг; неограниченный)

Боевой тролль совершает шаг на 1 клетку ближе к врагу.

Угрожающая досягаемость

Боевой тролль может совершать провоцированные атаки по всем врагам в пределах своей досягаемости (2 клетки).

Лечение тролля ✦ Исцеление

Если хиты боевого тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 15 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Навыки Атлетика +17, Выносливость +15
Сил 24 (+14) **Лов** 16 (+10) **Мдр** 16 (+10)
Тел 20 (+12) **Инт** 10 (+7) **Хар** 12 (+8)

Снаряжение латный доспех, двуручный меч, длинный лук, колчан и 30 стрел

Тактика боевого тролля

Боевые тролли контролируют поле боя за счёт *размашистого удара* и повышенной досягаемости. Они не любят отступать, и сами используют *погоню за кровью*, чтобы раненые враги не убегали от них. Боевые тролли атакуют когтями только если лишатся мечей.

Лютый тролль	**Элитный громила 20 уровня**
Огромный природный гуманоид	Опыт 5 600

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +16
Хиты 360; **Ранен** 180
Регенерация 15 (если лютый тролль получает урон кислотой, то до конца его следующего хода регенерация не будет функционировать)
КД 32; **Стойкость** 38, **Реакция** 30, **Воля** 31
Спасброски +2
Скорость 10
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +23 против КД; урон 2d10 + 7; смотрите также *бешенство от ранения*.

Удар второй рукой (малое 1/раунд; неограниченный)

Досягаемость 3; +21 против Реакции; урон 2d6 + 7, цель толкается на 4 клетки и сбивается с ног; смотрите также *бешенство от ранения*.

Бешенство от ранения

Лютый тролль получает бонус +1 к броскам атаки и бонус +2 к броскам урона по раненым врагам.

Лечение тролля ✦ Исцеление

Если хиты лютого тролля опустились ниже 1 от атаки, причиняющей урон не кислотой и не огнём, то тролль в следующем ходу встаёт на ноги (действием движения) с 20 хитами.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Великаний
Навыки Атлетика +22, Выносливость +23

Сил 24 (+17)	**Лов** 10 (+10)	**Мдр** 13 (+11)
Тел 27 (+18)	**Инт** 5 (+7)	**Хар** 7 (+8)

Тактика лютого тролля

Лютый тролль стремительно устремляется в бой, разрывая врагов на части когтями и сбивая их с ног *ударом второй руки*.

Примеры сцен

Обычно троллей можно встретить вместе с другими троллями, хотя иногда они заключают союзы с другими чудовищными гуманоидами, такими как огры и они. Из всех видов троллей чаще всего с другими существами встречаются боевые тролли, потому что они сражаются за плату.

Сцена 9 уровня (опыт 2 000)
✦ 3 тролля (громила 9 уровня)
✦ 2 дестрачана (артиллерия 9 уровня)

Сцена 16 уровня (опыт 7 050)
✦ 2 боевых тролля (солдат 14 уровня)
✦ 1 жрица дроу (контроллер 15 уровня)
✦ 1 дроу мастер клинков (элитный налётчик 13 уровня)
✦ 1 ночная карга (соглядатай 14 уровня)
✦ 5 гримлоков миньонов (миньон 14 уровня)

Сцена 19 уровня (опыт 12 000)
✦ 1 лютый тролль (элитный громила 20 уровня)
✦ 2 громадных ползущих падальщика (элитный контроллер 17 уровня)

SAM WOOD

UMBER HULK
(КОРИЧНЕВЫЙ УВАЛЕНЬ)

КОРИЧНЕВЫЕ УВАЛЬНИ ПРОРЫВАЮТ ХОДЫ в земле и рыщут по Подземью в поисках добычи. Перемещаясь в толще земли, они оставляют за собой тоннели.

Коричневые увальни не разговаривают, но понимают Глубинную Речь.

Коричневый увалень	**Элитный солдат 12 уровня**
Большой природный магический зверь	Опыт 1 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение, чувство вибрации 5
Хиты 248; **Ранен** 124
КД 30; **Стойкость** 33, **Реакция** 28, **Воля** 27
Спасброски +2
Скорость 5, копая 2 (прокладывание тоннеля)
Единицы действия 1

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +18 против КД; урон 2d6 + 8.

Цепкая двойная атака (стандартное; неограниченный)

Коричневый увалень совершает две атаки когтями. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то цель становится захваченной (пока не высвободится). Захваченная цель получает продолжительный урон 10 от жвал увальня пока не высвободится. Удерживая существо, коричневый увалень не может совершать другие атаки.

Сбивающий с толку взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; нацеливается на врагов; +16 против Воли; цель сдвигается на 5 клеток и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 26 (+14) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 14 (+8)
Тел 20 (+11) **Инт** 5 (+3) **Хар** 11 (+6)

Тактика коричневого увальня

Коричневый увалень стремительно бросается в бой и совершает стандартную атаку по ближайшему врагу, после чего тратит единицу действия для совершения *цепкой двойной атаки* той же самой цели. Он как можно чаще использует *сбивающий с толку взгляд* для изумления врагов.

Теневой увалень	**Одиночный солдат 17 уровня**
Огромный теневой магический зверь	Опыт 8 000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +16; тёмное зрение, чувство вибрации 10
Хиты 860; **Ранен** 430; смотрите также *бешеные когти*
КД 35; **Стойкость** 38, **Реакция** 31, **Воля** 30
Спасброски +5
Скорость 6, копая 4 (прокладывание тоннеля); фазирование
Единицы действия 2

Коготь (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 3; +23 против КД; урон 3d6 + 11.

Цепкая двойная атака (стандартное; неограниченный)

Теневой увалень совершает две атаки когтями. Если обе атаки попали по одной и той же цели, то цель становится захваченной (пока не высвободится). Захваченная цель получает продолжительный урон 15 от жвал увальня, пока не высвободится. Удерживая существо, теневой увалень не может совершать другие атаки.

Бешеные когти (стандартное, используется только в раненом состоянии; перезарядка ⚅)

Ближняя вспышка 3; +23 против КД; урон 3d6 + 11.

Сводящий с ума взгляд (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Взгляд**, **Психическая энергия**

Ближняя волна 5; нацеливается на врагов; +21 против Воли; цель в свой ход не делает ничего кроме атаки своего ближайшего союзника, перемещаясь при необходимости (спасение оканчивает). Под этим эффектом цель может совершать только стандартные атаки.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 32 (+19) **Лов** 18 (+12) **Мдр** 16 (+11)
Тел 28 (+17) **Инт** 5 (+5) **Хар** 13 (+9)

Тактика теневого увальня

Теневой увалень часто скрывается из виду и ищет добычу при помощи чувства вибрации. После этого он фазируется через стену или другое препятствие, и неожиданно нападает, каждый раунд используя *сводящий с ума взгляд* и *цепкую двойную атаку*, пока наконец не сможет схватить врага жвалами.

Знание о коричневом увальне

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

Подземелья или Природа Сл 20: Коричневые увальни роют сильными когтями ходы в земле и камне. Многие пещеры в Подземье связаны тоннелями именно коричневых увальней.

Магия или Природа Сл 25: Взгляд коричневого увальня сбивает врагов с толку, изумляя их или, в случае теневого увальня, заставляя атаковать спутников.

Примеры сцен

Разумные расы Подземья часто порабощают коричневых увальней. Из них получаются верные слуги, но только пока владелец их хорошо кормит.

Сцена 13 уровня (опыт 4 000)
✦ 2 коричневых увальня (элитный солдат 12 уровня)
✦ 2 дроу воина (соглядатай 11 уровня)

FRANCIS TSAI

UNICORN (ЕДИНОРОГ)

СЛАВЯЩИЕСЯ СВОЕЙ КРАСОТОЙ И ИЗЯЩЕСТВОМ единороги происходят из Страны Фей, но иногда их призывают в мир природы для защиты лесов и озёр.

Единорог **Налётчик (лидер) 9 уровня**
Большой фейский магический зверь Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; сумеречное зрение
Фейская защита аура 2; союзники в ауре получают бонус +2 ко всем защитам.
Хиты 93; **Ранен** 46
КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 21, **Воля** 21
Скорость 8; смотрите также *шаг фей*

Копыта (стандартное; неограниченный)

+14 против КД; урон 2d6 + 3.

Пронзающий бросок (стандартное; неограниченный)

Единорог совершает атаку в броске: +15 против КД; урон 4d6 + 3, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Касание рога (малое; на сцену) ✦ **Исцеление**

Союзник, находящийся в соседней клетке, может использовать исцеление или совершить спасбросок от одного эффекта, оканчивающегося при спасении.

Фейское отвлечение (стандартное; перезаряжается когда не останется существ под действием этого таланта) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 5; +12 против Воли; цель не может атаковать единорога и обязана совершать провоцированные атаки с бонусом +2 по всем существам, находящимся в пределах досягаемости и нападающим на единорога (спасение оканчивает).

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Единорог может телепортироваться на 5 клеток.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Навыки Природа +10
Сил 16 (+7) **Лов** 13 (+5) **Мдр** 12 (+5)
Тел 13 (+5) **Инт** 16 (+7) **Хар** 17 (+7)

Тактика единорога

Чаще всего единороги начинают сражение с *пронзающего броска*. После этого они используют *фейское отвлечение*, временно переманивая врагов на свою сторону.

Сумеречный единорог **Элитный контроллер (лидер) 12 уровн**
Большой фейский магический зверь Опыт 1 400

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Фейская защита аура 2; союзники в ауре получают бонус +2 ко всем защитам.
Хиты 236; **Ранен** 118
КД 28; **Стойкость** 28, **Реакция** 26, **Воля** 28
Спасброски +2
Скорость 9; смотрите также *шаг фей*
Единицы действия 1

Копыта (стандартное; неограниченный)

+15 против КД; урон 2d8 + 5.

Пронзающий бросок (стандартное; неограниченный)

Сумеречный единорог совершает атаку в броске: +15 против КД; урон 4d8 + 5, цель толкается на 1 клетку и сбивается с ног.

Касание рога (малое; на сцену) ✦ **Исцеление**

Союзник, находящийся в соседней клетке, может использовать исцеление или совершить спасбросок от одного эффекта, канчивающегося при спасении.

Фейский огонёк (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Зональная вспышка 5 в пределах 10; +18 против Воли; в исходной клетке появляются переливающиеся цвета и цель подтягивается на 3 клетки к исходной клетке.

Сумеречная телепортация (стандартное; на сцену) ✦ **Телепортация**

Ближняя вспышка 5; действует только на согласных союзников; цель телепортируется на 5 клеток, появляясь в свободном пространстве в пределах линии обзора сумеречного единорога.

Шаг фей (движение; на сцену) ✦ **Телепортация**

Сумеречный единорог может телепортироваться на 5 клеток.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Эльфийский
Сил 20 (+11) **Лов** 14 (+8) **Мдр** 13 (+7)
Тел 14 (+8) **Инт** 17 (+9) **Хар** 20 (+11)

Тактика сумеречного единорога

Сумеречный единорог часто совершает *пронзающие броски*. Он использует *фейский огонёк* для отвлечения врагов из боя, удерживая их в стороне от сражения как можно дольше. *Сумеречную телепортацию* это существо приберегает на то время, когда понадобится переместить союзников, чтобы те получили боевое превосходство.

Знание об единороге

При успешной проверке Магии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Смертные охотятся за рогами единорогов, которые славятся мощными лечащими и и волшебными свойствами.

Сл 20: Сумеречный единорог — это редкий вид единорогов с тёмной шкурой, тёмной гривой и чёрным рогом. Рождение сумеречного единорога считается среди фей счастливым предзнаменованием.

Примеры сцен

Единороги собираются небольшими стадами, иногда сотрудничая с животными и другими фейскими существами.

Сцена 12 уровня (опыт 3 500)
✦ 1 сумеречный единорог (элитный контроллер 12 уровня)
✦ 3 баньшрай воина (налётчик 12 уровня)

HEATHER HUDSON

VAMPIRE (ВАМПИР)

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ЗА СЧЁТ УЖАСНОГО ПРОКЛЯТЬЯ и крови смертных вампиры мечтают о мире, в котором они жили бы в роскоши и декаденсе, правя всеми королевствами смертных, оставленных в живых лишь для утоления их аппетита.

Знание о вампире

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Вопреки народным байкам вампиров не останавливает ни чеснок, ни бегущая вода, и им не нужно приглашения для проникновения в дом. Деревянные колья их ранят, но не больше чем другое острое оружие. Вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркале.

Сл 20: Вампир лорд может создавать других вампиров, совершая тёмный ритуал (смотрите врезку «тёмный дар неумирания»). Совершение ритуала ослабляет заклинателя, поэтому лорды вампиров совершают его очень редко.

Примеры сцен

Один вампир лорд может возглавлять свиту из вампирских отродий и другой нежити.

Сцена 12 уровня (опыт 3 850)

- 1 вампир лорд (элитный налётчик 11 уровня)
- 1 боевое умертвие командир (солдат 12 уровня)
- 3 боевых умертвия (солдат 9 уровня)
- 6 вампирских отродий кровавых охотников (миньон 10 уровня)

Вампир лорд

Одарённые и вместе с тем проклятые бессмертием вампиры обменяли большую часть своих прижизненных способностей на тёмные силы, включая способность создавать вампирских отродий.

Вампир лорд это шаблон, который можно применять к мастерским персонажам. Смотрите правила по созданию новых вампиров лордов посредством шаблона в *Руководстве Мастера.*

Вампир лорд (человек плут) **Элитный соглядатай 11**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 1 200

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +10; тёмное зрение
Хиты 186; **Ранен** 93
Регенерация 10 (регенерация не действует пока вампир лорд находится под прямыми солнечными лучами)
КД 29; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 25
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Спасброски +2
Скорость 8, лазая 4 (паучье лазание)
Единицы действия 1

Короткий меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 1d6 + 8.

Цепь с шипами (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+13 против КД; урон 2d4 + 8.

Искусный удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Вампир лорд перемещается на 2 клетки и совершает рукопашную стандартную атаку с бонусом +2.

Опасный удар (стандартное; на сцену)

+15 против Стойкости; урон 1d6 + 10 и цель получает штраф -3 к КД и Реакции до конца следующего хода вампира лорда.

Вытягивание крови (стандартное; перезаряжается когда существо в соседней клетке становится раненым) ✦ **Исцеление**

Требуется боевое превосходство; +13 против Стойкости; урон 2d12 + 8, цель становится ослабленной (спасение оканчивает) и вампир лорд восстанавливает 46 хитов; смотрите также *боевое превосходство*.

Доминирующий взгляд (малое; перезарядка ⚅) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 5; +13 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает, но к спасброскам применяется штраф -2). *Последствие:* Цель становится изумлённой (спасение оканчивает). Вампир лорд может доминировать только над одним существом одновременно.

Боевое превосходство

Вампир лорд причиняет дополнительно 3d6 урона всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Туманная форма (стандартное; на сцену) ✦ **Превращение**

Вампир лорд становится неосязаемым и получает скорость полёта 12, но не может совершать атаки. Вампир лорд может оставаться в туманной форме вплоть до 1 часа или до самостоятельного окончания эффекта малым действием.

Второе дыхание (стандартное; на сцену) ✦ **Исцеление**

Вампир лорд тратит исцеление и восстанавливает 46 хитов. Вампир получает бонус +2 ко всем защитам до начала своего следующего хода.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Акробатика +15, Атлетика +18, Воровство +15, Запугивание +13, Обман +13, Скрытность +15

Сил 26 (+13)	**Лов** 20 (+10)	**Мдр** 11 (+5)
Тел 13 (+6)	**Инт** 12 (+6)	**Хар** 16 (+8)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч

Тактика вампира лорда

В начале сражения вампир лорд использует *доминирующий взгляд* и временно превращает одного врага в союзника. Если у него нет боевого превосходства, он совершает *искусный удар*, иначе используя *вытягивание крови*. Став раненым, он тратит единицу действия на использование *второго дыхания*.

Гроб вампира

Все вампиры лорды и вампирские отродья привязаны к своему гробу, склепу или могиле. Они должны проводить в этом месте как минимум 6 часов в день, причём из них 4 часа должны приходиться на дневное время (вампир, которого в своё время не хоронили или тот, у кого нет гроба, должен лежать в тёмной пещере под слоем могильной земли, толщиной сантиметров в 30). Хиты вампира, не отдохнувшего в своём гробу или склепе уменьшаются вдвое до такого отдыха.

Вампир может сменить гроб или погребальное место на новое, проведя последовательно три отдыха на новом месте.

В гробу вампиры спят очень чутко; они могут совершать проверку Внимательности (со штрафом -5), чтобы услышать приближение врагов.

Вампирское отродье

Живые гуманоиды, убитые *вытягиванием крови* вампира лорда, обречены на воскрешение в виде вампирских отродий — относительно слабых вампиров, находящихся под влиянием вампира лорда, создавшего их.

Вампирское отродье потрошитель **Миньон 5 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 50

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +4; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 5 некротическая энергия
Скорость 7, лазая 4 (паучье лазание)

Когти (стандартное, неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+11 против КД; урон некротической энергией 5 (раненой цели урон некротической энергией 7).

Уничтожение солнечным светом

Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить в свой ход только одно действие движения. Если оно оканчивает ход всё ещё под прямым солнечным светом, то оно умирает, рассыпаясь в прах.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 14 (+5)	**Лов** 16 (+6)	**Мдр** 12 (+4)
Тел 14 (+5)	**Инт** 10 (+3)	**Хар** 14 (+5)

Вампирское отродье кровавый охотник **Миньон 10 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 125

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 22
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия
Скорость 7, лазая 4 (паучье лазание)

Когти (стандартное, неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+16 против КД; урон некротической энергией 6 (раненой цели урон некротической энергией 8).

Уничтожение солнечным светом

Вампирское отродье, начинающее ход под прямым солнечным светом, может совершить в свой ход только одно действие движения. Если оно оканчивает ход всё ещё под прямым солнечным светом, то оно умирает, рассыпаясь в прах.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий

Сил 14 (+7)	**Лов** 16 (+8)	**Мдр** 12 (+6)
Тел 14 (+7)	**Инт** 10 (+5)	**Хар** 14 (+7)

Тактика вампирского отродья

Вампирские отродья предпочитают разрывать врагов когтями, а не использовать оружие.

Создание вампирского отродья

Живой гуманоид, убитый *вытягиванием* крови вампира лорда встаёт вампирским отродьем своего уровня на закате следующего дня. Это можно предотвратить сжиганием тела или отрубанием головы.

Живой гуманоид, чьи хиты вампир лорд опустил ниже 1 (и при этом не убил), не может лечиться и находится в глубокой похожей на смерть коме. Он умирает на закате следующего дня, превращаясь в вампирское отродье. Ритуал Удалить Несчастье, совершённый до смерти такого персонажа, предотвращает смерть и позволяет лечиться как обычно.

WAYNE REYNOLDS

Тёмный дар неумирания

Во имя нечестивого Оркуса, Кровавого Повелителя, вы превращаете другое существо в вампирскую ночную сущность.

Уровень: 11 (заклинатель должен быть вампиром лордом)
Категория: Создание
Время: 6 часов; смотрите текст
Продолжительность: Постоянная
Стоимость компонентов: 5 000 за каждый уровень субъекта
Рыночная цена: 75 000 зм
Ключевой навык: Религия

Этот ритуал можно совершить только между закатом и рассветом. Частью этого ритуала вы и субъект должны выпить немного крови друг друга, после чего субъект умирает и ритуально погребается в осквернённую землю. После погребения вы возносите молитву Оркусу и просите его ниспослать субъекту Тёмный Дар. В конце ритуала субъект остаётся погребённым, но на закате следующего дня от восстаёт вампиром лордом (смотрите правила создания новых вампиров лордов на странице 181 *Руководства Мастера*). Этот ритуал теряет силу если над субъектом до превращения совершат ритуал Поднять Мёртвого или если ему отрубят голову.

Совершение ритуала делает вас ослабленным на 1d10 дней (без спасброска).

VINE HORROR
(СТЕБЕЛЬНЫЙ УЖАС)

СТЕБЕЛЬНЫЙ УЖАС — ЭТО ЖЕСТОКОЕ растительное чудовище, переплетённое в форме, напоминающей гуманоидное тело. Его можно встретить в болотах и джунглях, занимающимся своим любимым делом — убийствами.

Стебельный ужас	**Контроллер 5 уровня**
Средний природный гуманоид (растение)	Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; слепое зрение 10
Хиты 67; **Ранен** 33
КД 19; **Стойкость** 17, **Реакция** 18, **Воля** 15
Скорость 6 (хождение по лесу, хождение по болоту), плавая 6

Коготь (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d8 + 4.

Злобная лоза (стандартное; на сцену)

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +10 против Реакции; цель становится удерживаемой и получает продолжительный урон 10 (спасение оканчивает и то и другое), так как волшебная лоза, появившись из земли, начинает её сдавливать.

Пластичность

Стебельный ужас может так сжать тело, что сможет протиснуться через трещину шириной 2,5 сантиметра. Трещины и проходы шириной больше 2,5 сантиметров вообще не замедляют стебельного ужаса.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Скрытность +12

Сил 18 (+6)	**Лов** 21 (+7)	**Мдр** 14 (+4)
Тел 19 (+6)	**Инт** 9 (+1)	**Хар** 10 (+2)

Тактика стебельного ужаса

Стебельный ужас ждёт, когда враги окажутся в пределах 5 клеток, после чего использует злобную лозу, чтобы удержать их. Затем он атакует когтями, получая боевое превосходство над удерживаемыми врагами.

Стебельный ужас заклинатель	**Артиллерия 7 уровня**
Средний природный гуманоид (растение)	Опыт 300

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +10; слепое зрение 10
Хиты 65; **Ранен** 32
КД 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 15
Скорость 6 (хождение по лесу, хождение по болоту), плавая 6

Коготь (стандартное; неограниченный)

+10 против КД; урон 1d8 + 4.

Электрический шар (стандартное; неограниченный) ✦ **Электричество**

Дальнобойный 10; +12 против КД; урон электричеством 1d8 + 4.

Ужасная хлещущая лоза (стандартное; неограниченный) ✦ **Страх**

Дальнобойный 5; +10 против Реакции; урон 1d6 + 4 и цель толкается на 5 клеток.

Едкое облако (стандартное; перезарядка ⚅) ✦ **Кислота**

Зональная вспышка 1 в пределах 10; +10 против Стойкости; урон кислотой 1d6 + 3, цель получает продолжительный урон кислотой 5 и становится ослеплённой (спасение оканчивает и то и другое).

Пластичность

Стебельный ужас может так сжать тело, что сможет протиснуться через трещину шириной 2,5 сантиметра. Трещины и проходы шириной больше 2,5 сантиметров вообще не замедляют стебельного ужаса.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий, Эльфийский
Навыки Скрытность +12

Сил 18 (+7)	**Лов** 18 (+7)	**Мдр** 14 (+5)
Тел 17 (+6)	**Инт** 11 (+3)	**Хар** 10 (+3)

Тактика стебельного ужаса заклинателя

Этот стебельный ужас накладывает *едкое облако* сразу на несколько врагов, после чего мечет *электрические шары* в отдельные цели. Подошедший слишком близко враг отталкивается *ужасной хлещущей лозой*.

Знание о стебельном ужасе

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Стебельные ужасы появляются естественным путём вследствие необычной последовательности событий. Когда злой гуманоид умирает в диком месте, куда проникает энергия из Царства Теней, его кровь иногда пропитывает землю и проникает в местную растительность. Эти растении искажаются и сплетаются в один или несколько стебельных ужасов.

Сл 20: Стебельный ужас часто похож на гуманоида, чья кровь подарила ему жизнь. Например, если это был волшебник, стебельный ужас может получить способности, подобные заклинаниям. Так появляются стебельные ужасы заклинатели.

Примеры сцен

Стебельные ужасы охотятся в тех же местах что и блуждающие насыпи и известны случаи, когда они объединяли усилия. Они также служат каргам, зеленошкурым болотным мистикам и другим разумным обитателям болот.

Сцена 8 уровня (опыт 1 900)
- ✦ 2 стебельных ужаса заклинателя (артиллерия 7 уровня)
- ✦ 1 болотная карга (налётчик 10 уровня)
- ✦ 2 тролля (громила 9 уровня)

WAYNE REYNOLDS

WARFORGED
(КОВАНЫЙ)

КОВАНЫЕ — ЭТО РАСА МАГИЧЕСКИХ МЕХАНИЗМОВ, построенных для войны, но обладающих разумом.

Знание о кованом

При успешной проверке Магии или Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: У кованых нет пола и они не могут размножаться. Они создаются на волшебных заводах, называемых кузнями создания, а разум получают посредством сложного ритуала.

Примеры сцен

Кованые создаются для войны и сражаются на стороне создавшего их. В мирное время они служат охранниками и наёмниками, работая на тех, кто разделяет их идеалы и стремления.

Сцена 4 уровня (опыт 875)

- ✦ 1 кованый капитан (солдат 6 уровня)
- ✦ 1 кованый солдат (солдат 4 уровня)
- ✦ 3 человека стражника (солдат 3 уровня)

EVA WIDERMANN

Кованый солдат **Солдат 4 уровня**
Средний природный гуманоид (живой механизм) Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 56; **Ранен** 28; смотрите также *решимость кованого*
КД 20; **Стойкость** 17, **Реакция** 15, **Воля** 14
Спасброски +2 от продолжительного урона
Скорость 5

Длинный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+9 против КД; урон 1d8 + 4 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кованого солдата; смотрите также *боевая тактика*.

Боевая тактика

Кованый солдат получает бонус +1 к рукопашным атакам если в соседней с целью клетке есть его союзник.

Решимость кованого (малое, используется только в раненом состоянии; на сцену)

Кованый солдат получает 14 временных хитов.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Выносливость +8, Запугивание +7
Сил 18 (+6) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 10 (+2) **Хар** 10 (+2)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика кованого солдата

Кованые солдаты сотрудничают друг с другом, используя для победы над врагами *боевую тактику*.

Кованый капитан **Солдат (лидер) 6 уровня**
Средний природный гуманоид (живой механизм) Опыт 250

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +4
Командная аура аура 10; союзники в ауре получают бонус таланта +1 к броскам атаки.
Хиты 72; **Ранен** 36; смотрите также *решимость кованого*
КД 22; **Стойкость** 20, **Реакция** 17, **Воля** 18
Спасброски +2 от продолжительного урона
Скорость 5

Глефа (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

Досягаемость 2; +11 против КД; урон 2d4 + 5 и цель становится отмеченной до конца следующего хода кованого капитана; смотрите также *боевая тактика*.

Тактический обмен (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Оружие**

Кованый капитан совершает рукопашную стандартную атаку. При попадании цель сдвигается на 1 клетку и кованый капитан или один союзник в пределах 10 клеток от кованого капитана совершает шаг на 1 клетку.

Боевая тактика

Кованый капитан получает бонус +1 к рукопашным атакам если в соседней с целью клетке есть его союзник.

Решимость кованого (малое, используется только в раненом состоянии; на сцену)

Кованый капитан получает 18 временных хитов.

Мировоззрение Любое **Языки** Общий
Навыки Выносливость +11, Запугивание +11
Сил 20 (+8) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 12 (+4)
Тел 16 (+6) **Инт** 10 (+3) **Хар** 16 (+6)

Снаряжение латный доспех, глефа

Тактика кованого капитана

Кованый капитан использует *тактический обмен* для вытаскивания врагов из боевого строя, создавая бреши, которые могут использовать союзники. Он пытается держаться в пределах 10 клеток от союзников, чтобы они получали преимущество от его ауры.

WIGHT (УМЕРТВИЕ)

УМЕРТВИЕ ПОЖИРАЕТ ЖИЗНЕННЫЕ СИЛЫ ЖИВЫХ существ для усмирения неутолимого голода по душе, которую оно потеряло и уже никогда не вернёт.

Запирающее смерть умертвие **Контроллер 4 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 175

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 16, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6

(+) **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+9 против КД; урон некротической энергией 1d6 и цель теряет 1 исцеление.

Могильный снаряд (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; +6 против Реакции; урон некротической энергией 1d6 + 4 и цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Повторное оживление (малое; на сцену) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Дальнобойный 10; действует на уничтоженную нежить, чей уровень не превышает уровень запирающего смерть умертвия + 2; цель встаёт свободным действием с количеством хитов, равным половине значения ранения. Этот талант не действует на миньонов.

Ужасающее видение (стандартное; перезарядка ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **Страх**

Ближняя волна 5; +7 против Воли; урон 1d6 и цель толкается на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Магия +10, Религия +10
Сил 10 (+2) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 9 (+1)
Тел 14 (+4) **Инт** 16 (+5) **Хар** 18 (+6)

Тактика запирающего смерть умертвия

Запирающее смерть умертвие использует *могильный снаряд* для обездвиживания врагов и *ужасающее видение* для удержания их на расстоянии. Когда самый сильный его союзник или телохранитель падает в бою, он использует *повторное оживление* и вновь вводит его в игру.

Умертвие **Налётчик 5 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 200

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 62; **Ранен** 31
КД 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 16
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 7

(+) **Коготь** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+10 против КД; урон некротической энергией 1d6 + 4, цель теряет 1 исцеление, а умертвие совершает шаг на 3 клетки.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +10
Сил 18 (+6) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 6 (+0)
Тел 14 (+4) **Инт** 10 (+2) **Хар** 15 (+4)

Тактика умертвия

Умертвие устремляется к врагам и рвёт их на части когтями, перемещаясь прямо среди врагов и пытаясь окружать их.

Боевое умертвие **Солдат 9 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 98; **Ранен** 49
КД 25; **Стойкость** 22, **Реакция** 18, **Воля** 22
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

(+) **Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+15 против КД; урон 1d8 + 5, цель теряет 1 исцеление и становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Жатва душ (стандартное; перезарядка ⚅ ⚅) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженную цель; +12 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8 + 5 и боевое умертвие восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +14
Сил 20 (+9) **Лов** 13 (+5) **Мдр** 9 (+3)
Тел 18 (+8) **Инт** 12 (+5) **Хар** 20 (+9)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика боевого умертвия

Это существо устремляется в бой, решительно размахивая длинным мечом. Оно отходит от врагов чтобы использовать *жатву душ,* нацеливаясь на тех врагов, что были обездвижены атакой длинного меча.

Боевое умертвие командир **Солдат (лидер) 12 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +12; тёмное зрение
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 28; **Стойкость** 26, **Реакция** 23, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 5

(+) **Вытягивающий душу длинный меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Оружие**

+18 против КД; урон 1d8 + 7, цель становится обездвиженной и ослабленной (спасение оканчивает и то и другое) и теряет 1 исцеление.

Жатва душ (стандартное; перезарядка ⚅ ⚅ ⚅) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

Дальнобойный 5; действует только на обездвиженную цель; +15 против Стойкости; урон некротической энергией 2d8 + 7 и боевое умертвие командир а также вся союзная нежить в пределах 2 клеток от него восстанавливает 10 хитов.

Мировоззрение Злое **Языки** Общий
Навыки Запугивание +18
Сил 24 (+13) **Лов** 19 (+10) **Мдр** 14 (+7)
Тел 22 (+12) **Инт** 15 (+7) **Хар** 24 (+13)

Снаряжение латный доспех, длинный меч, тяжёлый щит

Тактика боевого умертвия командира

Это умертвие — хитрый, решительный и настойчивый враг. Оно как можно чаще использует *жатву душ,* вставая так, чтобы его союзная нежить тоже могла лечиться.

Умертвие резни	**Громила 18 уровня**
Средний природный гуманоид (нежить)	Опыт 2 000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
Хиты 182; **Ранен** 91; смотрите также *предсмертный вопль*
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 27, **Воля** 26
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 7

Коготь (стандартное; неограниченный) ✦ **Исцеление**, **Некротическая энергия**

+21 против КД; урон некротической энергией 3d6 + 8, цель теряет 1 исцеление и становится ослабленной (спасение оканчивает), а умертвие резни восстанавливает 15 хитов.

Предсмертный вопль (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5; нацеливается на врагов; +21 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 4. Союзная нежить во вспышке может свободным действием совершить стандартную атаку.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий

Сил 26 (+17)	**Лов** 20 (+14)	**Мдр** 9 (+8)
Тел 22 (+15)	**Инт** 12 (+10)	**Хар** 18 (+13)

Тактика умертвия резни

Умертвие резни в бою ликует и яростно царапает врагов когтями, намереваясь их ослабить. Перед смертью оно испускает ужасный *предсмертный вопль,* подстёгивающий ближайшую нежить.

Знание об умертвии

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Умертвие это беспокойная нежить, нападающая на живых и вытягивающая жизненную энергию. Они часто служат более влиятельной нежити солдатами и помощниками.

Обычно умертвия населяют места, где были убиты, хотя ничто их здесь не удерживает. Они также оказываются в склепах и катакомбах копя найденные сокровища.

Примеры сцен

Умертвия сотрудничают с другой нежитью, а также с живыми обитателями Царства Теней, включая шадар-кай и тёмных подлецов. Некоторые умертвия — в частности запирающие смерть умертвия и боевые умертвия — собирают вокруг себя другую нежить. Боевые умертвия командиры и умертвия резни могут служить помощниками более влиятельных существ, таких как личи и вампиры.

Сцена 3 уровня (опыт 778)
- ✦ 1 запирающее смерть умертвие (контроллер 4 уровня)
- ✦ 3 зомби (громила 2 уровня)
- ✦ 6 гниющих зомби (миньон 3 уровня)

Сцена 10 уровня (опыт 2 900)
- ✦ 1 боевое умертвие командир (солдат 12 уровня)
- ✦ 4 боевых умертвия (солдат 8 уровня)
- ✦ 1 ведьма шадар-кай (контроллер 7 уровня)
- ✦ 2 шадар-кай воина с цепью (налётчик 6 уровня)

Сцена 18 уровня (опыт 10 200)
- ✦ 2 умертвия резни (громила 18 уровня)
- ✦ 3 упыря из Бездны (налётчик 16 уровня)
- ✦ 1 набассу горгулья (соглядатай 18 уровня)

DAVID GRIFFITH

WOLF (ВОЛК)

ВОЛКИ — ЭТО СТАЙНЫЕ ХИЩНИКИ, ОХОТЯЩИЕСЯ на самую разнообразную живность и встречающиеся в самых разных климатических условиях.

Серый волк	**Налётчик 2 уровня**
Средний природный зверь	Опыт 125
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение **Хиты** 38; **Ранен** 19 **КД** 16; **Стойкость** 14, **Реакция** 14, **Воля** 13 **Скорость** 8	
Укус (стандартное; неограниченный)	
+7 против КД; урон 1d6 + 2 или 2d6 + 2 сбитой с ног цели.	
Боевое превосходство	
Если серый волк обладает боевым превосходством над целью, то при попадании цель сбивается с ног.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Сил** 13 (+2) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 13 (+2) **Тел** 14 (+3) **Инт** 2 (-3) **Хар** 10 (+1)	

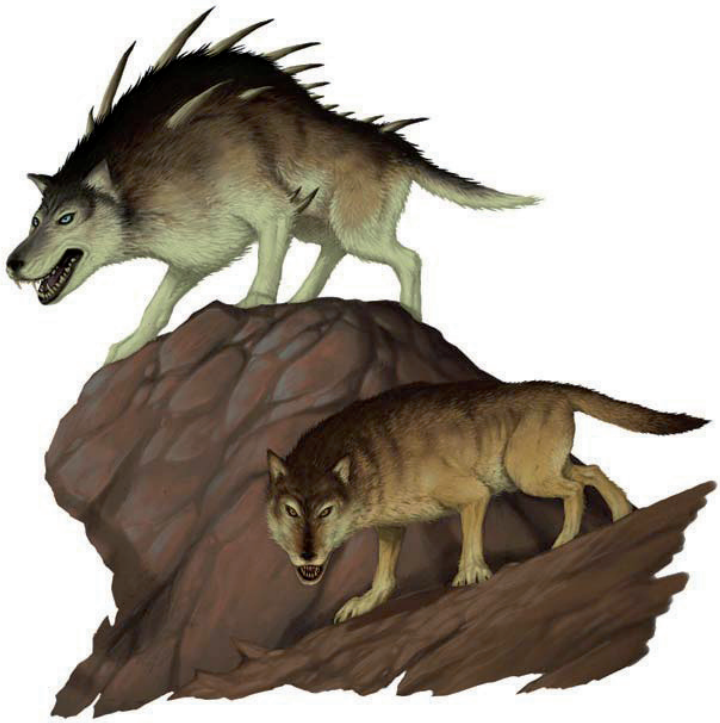
Тактика серого волка

Серы волки преследуют добычу сообща, обычно сосредотачивая атаки на самом слабом. Они окружают добычу и сбивают её с ног, что позволяет другим волкам нанести больше урона.

Жуткий волк	**Налётчик 5 уровня**
Большой природный зверь (скакун)	Опыт 200
Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; сумеречное зрение **Хиты** 67; **Ранен** 33 **КД** 19; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 16 **Скорость** 8	
Укус (стандартное; неограниченный)	
+10 против КД; урон 1d8 + 4 или 2d8 + 4 сбитой с ног цели.	
Боевое превосходство	
Жуткий волк получает боевое превосходство над целью, если в соседних с целью клетках есть хотя бы один союзник жуткого волка. Если жуткий волк обладает боевым превосходством над целью, то при попадании цель сбивается с ног.	
Стайный охотник (когда на волке едет верхом дружественный всадник как минимум 5 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**	
Всадник жуткого волка получает боевое превосходство над врагом если в соседних с целью клетках есть как минимум один его союзник кроме его скакуна.	
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** — **Сил** 19 (+6) **Лов** 16 (+5) **Мдр** 14 (+4) **Тел** 19 (+6) **Инт** 5 (-1) **Хар** 11 (+2)	

Тактика жуткого волка

Жуткие волки используют ту же тактику что и серые волки, но им не нужно окружать добычу для того чтобы сбить её с ног.



Знание о волке

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию о волках:

Сл 15: В стае отдельные особи общаются рычанием, воем, лаем и использованием языка тела. Такие звуки могут предупредить путника о присутствии волков, ведь звуки могут разноситься за много миль.

Сл 20: Большие и более агрессивные жуткие волки вытесняют обычных волков там, где обстановка опаснее и охотиться нужно на чудовищных хищников. Они часто охотятся с оборотнями и шифтерами.

Примеры сцен

Волков в той или иной степени приручают разнообразные гуманоиды. Волков могут склонить к служению и ужасные чудовища.

Сцена 3 уровня (опыт 825)

✦ 3 серых волка (налётчик 2 уровня)
✦ 2 хобгоблина лучника (артиллерия 3 уровня)
✦ 1 хобгоблин заклинатель (контроллер 3 уровня)

Сцена 5 уровня (опыт 1 100)

✦ 3 жутких волка (налётчик 5 уровня)
✦ 2 длиннозубых охотника (солдат 6 уровня)

DAVE ALLSOP

WORG (ВОРГ)

ЭТОМУ ОГРОМНОМУ ЗЛОМУ РОДСТВЕННИКУ ВОЛКОВ нравится вкус плоти гуманоидов, а больше всего человечины.

Ворг	**Громила 9 уровня**
Большой природный магический зверь	Опыт 400

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +9; тёмное зрение
Ужасающее рычание (Страх) аура 3; враги в ауре получают штраф -1 к броскам атаки и союзники в ауре получают бонус таланта +1 к броскам атаки.
Хиты 120; **Ранен** 60
КД 20; **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 18
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 2d6 + 5 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны
Навыки Скрытность +12

Сил 21 (+9)	**Лов** 17 (+7)	**Мдр** 10 (+4)
Тел 20 (+9)	**Инт** 7 (+2)	**Хар** 16 (+7)

Тактика ворга

Ворги плохо сотрудничают между собой, так как каждый стремится утолить свой голод прежде других.

Гульворг	**Элитный громила 16 уровня**
Огромный природный магический зверь	Опыт 2 800

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +13; тёмное зрение
КД 31; **Стойкость** 34, **Реакция** 29, **Воля** 28
Хиты 384; **Ранен** 192
Спасброски +2
Скорость 9
Единицы действия 1

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +19 против КД; урон 2d12 + 8 и цель сбивается с ног.

Удар хвостом (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +17 против Реакции; урон 2d8 + 8, цель сбивается с ног и становится изумлённой (спасение оканчивает).

Ярость гульворга (стандартное; неограниченный)

Гульворг атакует одну цель зубами, а другую цель хвостом; обе атаки совершаются со штрафом -2.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны

Сил 26 (+16)	**Лов** 16 (+11)	**Мдр** 10 (+8)
Тел 22 (+14)	**Инт** 5 (+5)	**Хар** 15 (+10)

Тактика гульворга

Гульворг кусает одиночных врагов. Связавшись с двумя и более врагами, он использует *ярость гульворга.*

Знание о ворге

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Ворги живут в похожих на катакомбы местах с многочисленными выходами. У каждой стаи в логове хранятся трофеи и сокровища. Ворги хорошо уживаются с гоблинами и часто сопровождают их в бою.

Сл 20: Гульворги часто встречаются парами (самец и самка). Они могут нести на себе в бою всадника Большого размера.

Примеры сцен

Ворги охотятся стаями, а гульворги поодиночке или парами. И те и другие добровольно сотрудничают со злыми гуманоидами.

Сцена 10 уровня (опыт 2 500)
- 3 ворга (громила 9 уровня)
- 2 бритволапых ловчих (налётчик 7 уровня)
- 1 они ночной охотник (элитный контроллер 8 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 8 400)
- 2 гульворга (элитный громила 16 уровня)
- 2 циклопа рубаки (солдат 16 уровня)

ARNIE SWEKEL/DAVE ALLSOP

WRAITH (ПРИЗРАК)

ЭТИ БЕСПОКОЙНЫЕ ДУХИ СКРЫВАЮТСЯ В ТЕНЯХ, жаждя душ живых. Убитые ими становятся самостоятельными призраками, полными ненависти как и их создатель.

Знание о призраке

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Пропитанные некромантической сущностью Царства Теней призраки — это духи без души и тела — пустые сосуды, обладающие в лучшем случае минимальной личностью и знаниями. Обычно они находятся недалеко от места смерти или захоронения их тела.

Касание призрака обычно вызывает слабость. Безумный призрак ослабляет вместо тела разум, и его касание даже может заставить врага напасть на своих союзников.

Сл 20: Когда призрак убивает гуманоида, дух этого существа встаёт самостоятельным призраком того же вида. При помощи магии и ритуалов с надлежащими компонентами некроманты могут призывать и даже создавать призраков. Другие призраки рождаются в Царстве Теней, и многие из них там и остаются или же приходят в мир природы через врата и трещины между планами.

Сл 25: Если одновременно умирает много людей, из их объединённых духов может возникнуть ужасный призрак. Обычные призраки со временем тоже могут превратиться в более сильные версии самих себя.

Призрак **Соглядатай 5 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 200

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
Регенерация 5 (если призрак получает урон излучением, то регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 16; **Стойкость** 13, **Реакция** 16, **Воля** 14
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 5 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 6 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

Теневое касание (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+8 против Реакции; урон некротической энергией 1d6 + 4 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Боевое превосходство ✦ Некротическая энергия

Призрак причиняет дополнительно урон некротической энергией 1d6 всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)

Призрак совершает шаг на 6 клеток.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый призраком, встаёт самостоятельным призраком в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Поднять Мёртвого) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +11

Сил 4 (-1)	**Лов** 18 (+6)	**Мдр** 10 (+2)
Тел 13 (+3)	**Инт** 6 (+0)	**Хар** 15 (+4)

Тактика призрака

Призрак использует тактику нападений и отступлений и окружает врагов для получения боевого превосходства, фазируясь через стены, двери и прочие препятствия, уходя с глаз. Став раненым, призрак бежит, но только для того, чтобы вернуться, когда большая часть урона будет вылечена.

Безумный призрак **Контроллер 6 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 250

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +6; тёмное зрение
Безумный шёпот (Психическая энергия) аура 3; глухие существа обладают иммунитетом; все враги в ауре в начале своего хода получают урон психической энергией 5 и становятся изумлёнными до начала своего следующего хода (если безумный призрак получает урон излучением, то аура подавляется до конца следующего хода безумного призрака).
Хиты 54; **Ранен** 27
КД 18; **Стойкость** 15, **Реакция** 18, **Воля** 17
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 5 излучение (смотрите также выше *безумный шёпот*)
Скорость летая 6 (парение); фазирование

Касание безумия (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

+8 против Воли; урон психической энергией 1d6 + 5 и цель получает штраф -2 к Воле (спасение оканчивает).

Касание хаоса (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

+9 против Воли; урон психической энергией 2d6 + 4, цель свободным действием перемещается со своей скоростью и совершает стандартную атаку по ближайшему союзнику.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый безумным призраком, встаёт самостоятельным безумным призраком в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Поднять Мёртвого) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +13

Сил 6 (+1)	**Лов** 20 (+8)	**Мдр** 6 (+1)
Тел 12 (+4)	**Инт** 11 (+3)	**Хар** 19 (+7)

ARNIE SWEKEL/DAVE ALLSOP

Тактика безумного призрака

Безумный призрак любит парить над труднопроходимой местностью, чтобы враги не могли избежать его ауры *безумного шёпота*. Он использует *касание хаоса* по врагу, Воля которого уменьшена *касанием безумия*.

Призрак с мечом **Соглядатай 17 уровня**
Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 1 600

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +14; тёмное зрение
Регенерация 10 (если призрак получает урон излучением, то регенерация не действует до конца его следующего хода)
Хиты 90; **Ранен** 45; смотрите также *предсмертный удар*
КД 30; **Стойкость** 29, **Реакция** 30, **Воля** 32
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 20 некротическая энергия, неосязаемый; **Уязвимость** 10 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 8 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

Теневой меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+20 против Реакции; урон некротической энергией 2d8 + 7 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Предсмертный удар (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом совершает шаг на 4 клетки и рукопашную стандартную атаку, причиняя при попадании дополнительно урон некротической энергией 2d8.

Боевое превосходство ✦ **Некротическая энергия**

Призрак с мечом причиняет дополнительно урон некротической энергией 2d6 всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)

Призрак с мечом совершает шаг на 6 клеток.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый призраком с мечом, встаёт самостоятельным призраком с мечом в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Поднять Мёртвого) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +20
Сил 14 (+10) **Лов** 24 (+15) **Мдр** 12 (+9)
Тел 18 (+12) **Инт** 11 (+8) **Хар** 24 (+15)

Тактика призрака с мечом

Этот призрак атакует из укрытия, ударяя врагов *теневым мечом* и при возможности окружая их (возможно при помощи *теневого скольжения*). Став раненым, он использует фазирование для побега, возвращаясь, когда урон будет вылечен.

Ужасный призрак **Соглядатай 25 уровня**
Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 7 000

Инициатива +25 **Чувства** Внимательность +18; тёмное зрение
Саван ночи аура 5; яркий свет в ауре становится тусклым, а тусклый свет становится темнотой.
Хиты 124; **Ранен** 62; смотрите также *предсмертный удар*
Регенерация 20 (если ужасный призрак получает урон излучением, то регенерация не действует до конца его следующего хода)
КД 37; **Стойкость** 33, **Реакция** 37, **Воля** 37
Иммунитет болезни, страх, яд; **Сопротивляемость** 30 некротическая энергия, неосязаемость; **Уязвимость** 15 излучение (смотрите также выше *регенерация*)
Скорость летая 10 (парение); фазирование; смотрите также *теневое скольжение*

Ужасный клинок (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 2; +28 против Реакции; урон некротической энергией 2d10 + 9 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Предсмертный визг (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 3; нацеливается на врагов; +27 против Воли; урон психической энергией 4d6 + 9 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает). *Промах:* Половина урона и цель не становится изумлённой.

Боевое превосходство ✦ **Некротическая энергия**

Ужасный призрак причиняет дополнительно урон некротической энергией 3d6 всем целям, над которыми у него есть боевое превосходство.

Теневое скольжение (движение; на сцену)

Ужасный призрак совершает шаг на 6 клеток.

Порождение призраков

Любой гуманоид, убитый ужасным призраком, встаёт самостоятельным ужасным призраком в начале следующего хода создателя, появляясь в пространстве, где он был убит (или в ближайшем свободном пространстве). Воскрешение убитого существа (используя ритуал Поднять Мёртвого) не уничтожает сотворённого призрака.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Общий
Навыки Скрытность +26
Сил 18 (+16) **Лов** 28 (+21) **Мдр** 12 (+13)
Тел 20 (+17) **Инт** 14 (+14) **Хар** 28 (+21)

Тактика ужасного призрака

Ужасные призраки — это бесстрашные бойцы, которым нравится окружать врагов при помощи *теневого скольжения* или фазируясь через стены. Если он получает урон излучением, он яростно нападёт на источник этого урона, забыв про остальных целей.

Примеры сцен

Призраки загрязняют всё вокруг себя некротической энергией, отчего нежить сама возникает здесь или приходит извне. Несмотря на то, что у призраков нет мотивации, они разумны и иногда решают служить другим существам.

Сцена 5 уровня (опыт 1 100)
✦ 2 призрака (соглядатай 5 уровня)
✦ 4 тёмных подлеца (налётчик 4 уровня)

Сцена 6 уровня (опыт 1 250)
✦ 1 безумный призрак (контроллер 6 уровня)
✦ 4 демона эвистро (громила 6 уровня)

Сцена 17 уровня (опыт 7 600)
✦ 4 призрака с мечом (соглядатай 17 уровня)
✦ 1 демон иммолит (контроллер 15 уровня)

Сцена 25 уровня (опыт 35 000)
✦ 3 ужасных призрака (соглядатай 25 уровня)
✦ 1 смертельный великан (элитный громила 25 уровня)

WYVERN (ВИВЕРНА)

ПОХОЖАЯ ВНЕШНЕ НА ДРАКОНА ВИВЕРНА ЗАБИВАЕТ добычу ядовитым жалом до смерти, после чего хватает её и улетает, чтобы сожрать в сторонке.

Несмотря на схожую внешность, виверна находится по развитию гораздо ближе к дрейкам, чем к драконам, из-за нехватки хитрости и ума.

Виверна	**Налётчик 10 уровня**
Большой природный зверь (рептилия, скакун)	Опыт 500

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +12; сумеречное зрение
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 24; **Стойкость** 24, **Реакция** 20, **Воля** 19
Скорость 4, летая 8 (парение); смотрите также *атака с налёта*

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 1d8 + 7.

Когти (стандартное; неограниченный)

Виверна может атаковать когтями только в полёте; +15 против КД; урон 1d6 + 7 и цель сбивается с ног.

Жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 2; +15 против КД; урон 1d6 + 4 и виверна совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +13 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Виверна пролетает вплоть до 8 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой точке этого перемещения. Виверна не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Ловкость в воздухе +2 (когда на виверне едет верхом всадник как минимум 10 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Во время полёта виверна предоставляет всаднику бонус +2 ко всем защитам.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 24 (+12) **Лов** 17 (+8) **Мдр** 15 (+7)
Тел 18 (+9) **Инт** 2 (+1) **Хар** 8 (+4)

Тактика виверны

Виверна начинает сражение с использования *атаки с налёта* для пикирования и сбивания врага с ног. После этого она приземляется и чередует атаки жалом и укусом. Став раненой, виверна снова взлетает в воздух.

Лютая виверна	**Налётчик 24 уровня**
Большой теневой зверь (рептилия)	Опыт 6 050

Инициатива +19 **Чувства** Внимательность +19; тёмное зрение
Хиты 228; **Ранен** 114
КД 38; **Стойкость** 42, **Реакция** 34, **Воля** 31
Сопротивляемость 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 6, летая 12 (парение); смотрите также *атака с налёта*

Укус (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +29 против КД; урон 2d8 + 10.

Когти (стандартное; неограниченный)

Лютая виверна может атаковать когтями только в полёте; +29 против КД; урон 2d6 + 10 и цель сбивается с ног.

Некроядовитое жало (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**, **Яд**

Досягаемость 2; +29 против КД; урон 2d6 + 9 и лютая виверна совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +27 против Стойкости; продолжительный урон некротической энергией и ядом 20 (спасение оканчивает).

Атака с налёта (стандартное; неограниченный)

Лютая виверна пролетает вплоть до 12 клеток и совершает одну рукопашную стандартную атаку в любой точке этого перемещения. Лютая виверна не провоцирует атаки, когда удаляется от цели этого таланта.

Смертоносное дыхание (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅) ✦ **Некротическая энергия**

Ближняя волна 5; +27 против Стойкости; урон некротической энергией 2d10 + 9 и продолжительный урон некротической энергией 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 30 (+22) **Лов** 20 (+17) **Мдр** 15 (+14)
Тел 28 (+21) **Инт** 2 (+8) **Хар** 6 (+10)

Тактика лютой виверны

Лютая виверна использует ту же тактику что и обычная, но кроме того как можно чаще использует *смертоносное дыхание.*

Знание о виверне

При успешной проверке навыка персонаж может узнать следующую информацию:

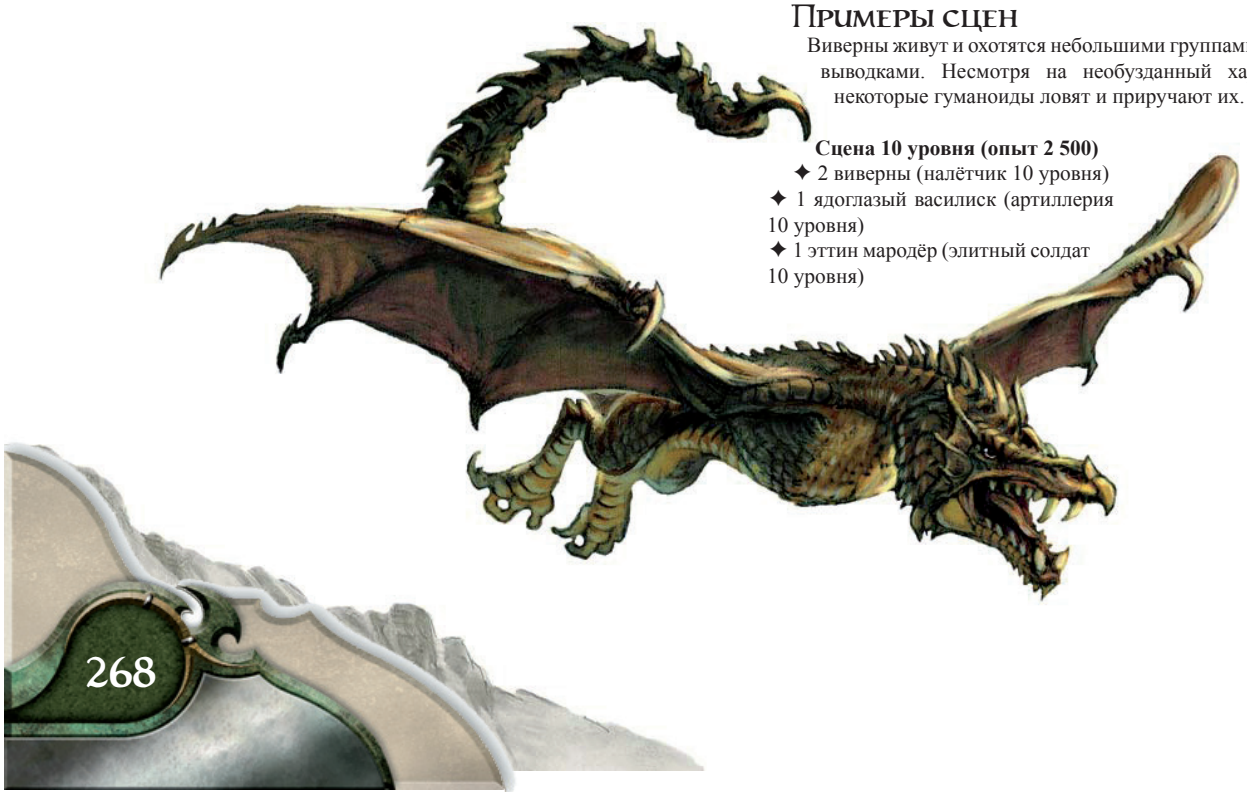
Природа Сл 15: Для приручения виверны владельцу нужно начать тренировки с самого её рождения.

Магия Сл 25: Лютые виверны происходят из Царства Теней, но встречаются и в мире природы, особенно в местах с сильным влиянием Царства Теней.

Примеры сцен

Виверны живут и охотятся небольшими группами, называемыми выводками. Несмотря на необузданный характер виверн, некоторые гуманоиды ловят и приручают их.

Сцена 10 уровня (опыт 2 500)
✦ 2 виверны (налётчик 10 уровня)
✦ 1 ядоглазый василиск (артиллерия 10 уровня)
✦ 1 эттин мародёр (элитный солдат 10 уровня)



HEATHER HUDSON

YUAN-TI (ЯНЬ-ТИ)

ЯНЬ-ТИ — ЭТО ЖЕСТОКИЕ ЗМЕЕВИДНЫЕ деспотичные существа, происходящие от влиятельной доисторической расы змеелюдей. Их древняя обширная империя была развращена и пала прахом много тысяч лет тому назад. Сейчас об этой империи мало кто помнит.

Янь-ти скрываются среди руин, расположенных в джунглях мира природы, строят храмы Зехира (бога змей и ядов), захватывают рабов, совершают жертвоприношения и строят планы по повторному захвату мира.

ЯНЬ-ТИ МУЧИТЕЛЬ

Мучители составляют основную часть общества янь-ти. Они очень умны и хитры, и они могут излучать мощные ауры, помогающие союзникам. Они ценят разнообразных телохранителей, последователей и питомцев, и используют их как оружие, бережно и осторожно.

У мучителей змеиные головы. Примерно половина из них рождается с ногами, а у другой половины нижняя часть тела тоже змеиная.

Янь-ти меткий мучитель **Артиллерия 13 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 800

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +13
Хиты 98; **Ранен** 49
КД 27; **Стойкость** 23, **Реакция** 25, **Воля** 23; смотрите также *защита хамелеона*
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**

+16 против КД; урон 1d8 + 4 (критический 2d8 + 12).

Длинный лук (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Дальнобойный 20/40; +18 против КД; урон 1d10 + 6 и янь-ти меткий мучитель совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +16 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает и то и другое).

Защита хамелеона

Янь-ти меткий мучитель обладает покровом против всех атак, начинающихся на расстоянии более 3 клеток.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки История +12, Обман +15, Проницательность +13, Скрытность +17
Сил 18 (+10) **Лов** 23 (+12) **Мдр** 14 (+8)
Тел 14 (+8) **Инт** 12 (+7) **Хар** 18 (+10)

Снаряжение скимитар, длинный лук, колчан и 30 стрел

ТАКТИКА ЯНЬ-ТИ МЕТКОГО МУЧИТЕЛЯ

Всем атакам меткий мучитель предпочитает дальнобойные. Его *защита хамелеона* помогает прятаться прямо во время сцены.

Янь-ти мучитель инкантер **Артиллерия (лидер) 15 уровня**
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 1 200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13
Щит Зехира аура 10; союзники в ауре получают бонус таланта +2 ко всем защитам.
Хиты 118; **Ранен** 59; смотрите также *отравленное доминирование* и *ускользание*
КД 29; **Стойкость** 26, **Реакция** 27, **Воля** 27; смотрите также *отклонение атаки* и *ускользание*
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7; смотрите также *ускользание*

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

+16 против Стойкости; урон 1d6 + 6 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Искажение сознания (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +20 против КД; урон психической энергией 2d6 + 7 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Отравленное доминирование (стандартное; перезаряжается когда впервые станет раненым) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 5; действует на существо, получающее продолжительный урон ядом; +20 против Воли; цель становится доминируемой до конца следующего хода инкантера. *Последствие:* Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Яд Зехира (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Яд**

Дальнобойный 10; действует на существо, получающее продолжительный урон ядом; +20 против Стойкости; урон ядом 2d10 + 6 и цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Отклонение атаки (немедленное прерывание, когда ударен атакой; перезарядка ⚄ ⚅)

Янь-ти мучитель инкантер переносит урон от атаки и её эффекты на союзника, находящегося в соседней клетке.

Ускользание

В раненом состоянии янь-ти мучитель инкантер получает +2 к скорости и бонус +5 ко всем защитам.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки История +19, Магия +19, Обман +19, Проницательность +18, Скрытность +18
Сил 16 (+10) **Лов** 22 (+13) **Мдр** 22 (+13)
Тел 22 (+13) **Инт** 25 (+14) **Хар** 25 (+14)

JAMES ZHANG

Тактика янь-ти мучителя инкантера

Мучитель инкантер использует *искажение сознания*, пока кто-нибудь из врагов не станет отравленным другим янь-ти, после чего нацеливает на него *отравленное доминирование* и *яд Зехира*. Инкантер всегда держится в соседней с союзником клетке, чтобы использовать *отклонение атаки*. Если он ранен, и поражение неминуемо, то инкантер использует *ускользание*.

Янь-ти мучитель последователь Зехира Контроллер 17 уровня
Средний природный гуманоид (рептилия) Опыт 1 600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12
Благоволение Зехира (Исцеление, Яд) аура 10; союзники в ауре восстанавливают в начале своего хода 5 хитов, а враги в ауре получают в начале своего хода урон ядом 5.
Хиты 164; **Ранен** 82
КД 31; **Стойкость** 29, **Реакция** 29, **Воля** 32
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7

Моргенштерн (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+22 против КД; урон 1d10 + 3 и янь-ти мучитель последователь Зехира совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +20 против Стойкости; продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Ублажающие слова (стандартное; перезарядка ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 5; цель должна слышать последователя Зехира; +24 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает). *Последствие:* Цель становится изумлённой (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки История +18, Обман +21, Проницательность +17, Религия +18, Скрытность +18
Сил 16 (+11) **Лов** 20 (+13) **Мдр** 18 (+12)
Тел 20 (+13) **Инт** 20 (+13) **Хар** 26 (+16)

Снаряжение моргенштерн

Тактика последователя Зехира

Последователь Зехира использует *ублажающие слова* для доминирования над врагами, натравливая их друг на друга.

Янь-ти отродье

Отродья янь-ти живут ради сражений, повергая врагов во имя Зехира и по приказам мучителей.

Янь-ти отродье **Солдат 14 уровня**
Большой природный гуманоид (рептилия) Опыт 1 000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +10
Хиты 140; **Ранен** 70
КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 28, **Воля** 27
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7, лазая 7

Полуторный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

Досягаемость 2; +20 против КД; урон 1d12 + 6 (критический 2d12 + 18), цель становится отмеченной до конца следующего хода янь-ти отродья и получает продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Цепкие кольца (малое 1/раунд; неограниченный)

Досягаемость 2, +18 против Реакции; цель подтягивается на 1 клетку и становится захваченной (пока не высвободится). Янь-ти отродье может захватывать только одно существо одновременно.

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Только по захваченной цели; +18 против Стойкости; урон ядом 1d12 + 5 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Навыки Выносливость +15, Запугивание +14, Скрытность +14
Сил 22 (+13) **Лов** 18 (+11) **Мдр** 16 (+10)
Тел 20 (+12) **Инт** 12 (+8) **Хар** 14 (+9)

Снаряжение полуторный меч, тяжёлый щит

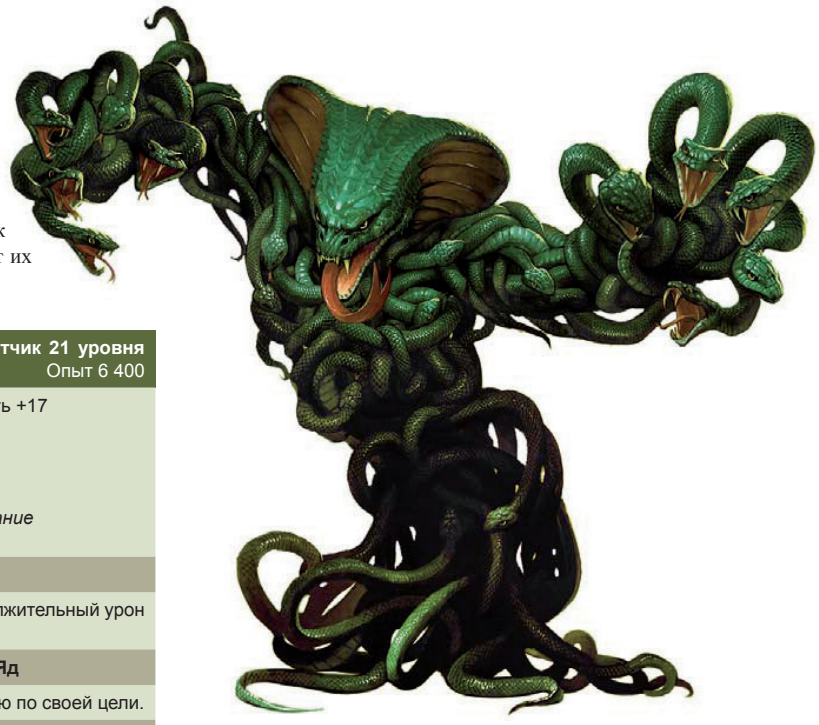
Тактика янь-ти отродья

Янь-ти отродье каждый раунд нападает своим мечом и *цепкими кольцами*. Если оно хватает врага и больше никакие враги ему не угрожают, то оно кусает схваченную жертву. В противном случае оно удерживает врага на месте, а само бьёт мечом других.

JAMES ZHANG (2)

Янь-ти анафема

Анафемы правят как короли янь-ти, пока их не поразит безумие и они не будут изолированы. Младшие янь-ти почитают их как посланников бога Зехира, и каждый день ублажают их жертвоприношениями.



Янь-ти анафема	**Элитный налётчик 21 уровня**
Огромный природный магический зверь (рептилия)	Опыт 6 400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +17
Хиты 412; **Ранен** 206
КД 37; **Стойкость** 39, **Реакция** 35, **Воля** 35
Сопротивляемость 20 яд
Спасброски +2
Скорость 8; смотрите также *рой змей* и *растаптывание*
Единицы действия 1

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2d6 + 7 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Двойная атака (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Янь-ти анафема совершает две атаки ударом, каждую по своей цели.

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Яд**

Досягаемость 3; +26 против КД; урон 2d8 + 7 и янь-ти анафема совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +24 против Стойкости; цель получает продолжительный урон ядом 15 и штраф -4 к броскам атаки (спасение оканчивает и то и другое).

Растаптывание (стандартное; неограниченный)

Янь-ти анафема может переместиться со своей скоростью, входя в пространство врагов. Это перемещение провоцирует атаки, и анафема должна окончить перемещение в свободном пространстве. При входе в пространство врага анафема совершает атаку растаптыванием: +24 против Реакции; урон 2d6 + 7 и цель сбивается с ног.

Куча змей (стандартное; перезаряжается когда янь-ти анафема использует *рой змей*) ✦ **Яд**

Ближняя вспышка 1; +26 против Стойкости; урон 2d4 + 6 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Рой змей (движение; неограниченный)

Янь-ти анафема распадается на сотни змей, которые совершают шаг на 8 клеток и снова становятся анафемой в свободном пространстве. При этом перемещении анафема игнорирует труднопроходимую местность.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий
Сил 25 (+17) **Лов** 23 (+16) **Мдр** 15 (+12)
Тел 30 (+20) **Инт** 5 (+7) **Хар** 22 (+16)

Тактика янь-ти анафемы

Обычно анафема начинает сражение, *растаптывая* сразу нескольких врагов, после чего тратит единицу действия для того чтобы укусить ближайшего врага. В последующих раундах, она чередует укусы одного врага с *двойной атакой* двух целей. Связавшись в тесном бою с тремя и более врагами, анафема использует *кучу змей* и *рой змей* для атаки всех ближайших врагов, ускользания и появления в новом месте.

Знание о янь-ти

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию об янь-ти:

Сл 20: Большую часть общества янь-ти составляют мучители, представляющие более 90 процентов населения их поселений (исключая рабов и последователей). Некоторые мучители рождаются с гуманоидными телами, но змеиной головой. Вне зависимости от наличия ног, мучители являются посредниками между расами. Они часто работают с человеческими последователями, поклоняющимся божеству Зехиру.

Сл 25: Отродья янь-ти — это элитные бойцы, устраняющие угрозы, с которыми не могут разобраться мучители, человеческие последователи и рабы.

Сл 30: Янь-ти анафем боятся и враги и другие янь-ти. Анафемы считаются королями среди себе подобных, но они со временем сходят с ума и нападают на своих же, устраивая резню среди янь-ти, пока их не обезвредят. Анафем держат в подземных тюрьмах. Другие янь-ти считают их святыми, но боятся, что анафемы налетят, убьют и пожрут всё вокруг. С вершин зиккуратов в ямы анафем кидают живых пленников, чтобы ублажить их и успокоить на время.

Змееязыкие культисты

Змееязыкие культисты — это человеческие последователи Зехира, считающие, что янь-ти — это благословенные посланники Зехира в мир природы. Зехир и янь-ти награждают преданных культистов ритуальными превращениями, наделяя их чертами рептилий.

Змееязыкие культисты — это фанатики, готовые умереть во имя Зехира. Они идут на риск, защищая янь-ти.

Змееязыкий посвящённый **Миньон 7 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 75

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +4
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 17
Скорость 6

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+11 против КД; урон 5 и змееязыкий посвящённый совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +9 против Стойкости; продолжительный урон ядом 2 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий, Общий
Сил 16 (+6) **Лов** 14 (+5) **Мдр** 12 (+4)
Тел 13 (+4) **Инт** 12 (+4) **Хар** 14 (+5)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный двуручный меч

Тактика змееязыкого посвящённого

Посвящённый яростно бьёт мечом, с которого капает яд. Он с радостью пожертвует собой ради защиты янь-ти.

Змееязыкий фанатик **Миньон 12 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 175

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +6
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 22, **Воля** 22
Скорость 6

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+16 против КД; урон 6 и змееязыкий фанатик совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +14 против Стойкости; продолжительный урон ядом 3 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Драконий, Общий
Сил 16 (+8) **Лов** 14 (+7) **Мдр** 12 (+6)
Тел 13 (+6) **Инт** 12 (+6) **Хар** 14 (+7)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный двуручный меч

Тактика змееязыкого фанатика

Змееязыкий фанатик пытается уничтожить врагов Зехира, атакуя неверных отравленным мечом.

Змееязыкий воитель **Громила 8 уровня**
Средний природный гуманоид, человек Опыт 350

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +5
Хиты 106; **Ранен** 53
КД 20; **Стойкость** 18, **Реакция** 17, **Воля** 17
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 6

Двуручный меч (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+13 против КД; урон 1d10 + 3 (1d10 + 5 в раненом состоянии) и змееязыкий воитель совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +11 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Религия +10
Сил 16 (+7) **Лов** 14 (+6) **Мдр** 12 (+5)
Тел 16 (+7) **Инт** 12 (+5) **Хар** 14 (+6)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный двуручный меч

Тактика змееязыкого воителя

Змееязыкие воители устремляются в бой, изо всех сил стараясь защитить своих владык.

JAMES ZHANG

Змееязыкий убийца **Соглядатай 9 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму), человек Опыт 400

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +8
Хиты 80; **Ранен** 40
КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 21, **Воля** 20; смотрите также *щит из толпы*
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7

Кинжал (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+14 против КД; урон 1d4 + 3 и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).

Щит из толпы

Змееязыкий убийца получает бонус +2 к КД и Реакции если в соседней с ним клетке находится одно существо или бонус +4 если рядом с ним находится два и более существ.

Змеиная форма (движение; неограниченный) ✦ **Превращение**

Змееязыкий убийца превращается в сокрушающего удава (страница 240). Всё снаряжение, несомое убийцей, сливается с новой формой. Убийца использует все статистики сокрушающего удава кроме хитов. Возвращение в обычную форму — малое действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Религия +11, Скрытность +14
Сил 16 (+7) **Лов** 20 (+9) **Мдр** 18 (+8)
Тел 20 (+9) **Инт** 14 (+6) **Хар** 14 (+6)

Снаряжение кожаный доспех, отравленный кинжал

Тактика змееязыкого убийцы

Змееязыкий убийца тайком подбирается к врагам в человеческом обличьи и обычно остаётся в этом облике, пока не станет раненым, после чего превращается в сокрушающего удава. Находясь в человеческом обличьи он пытается держаться среди союзников или врагов, чтобы получать преимущество от *щита из толпы.*

Змееязыкий священник **Контроллер 11 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму), человек Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +14
Хиты 117; **Ранен** 58
КД 24; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 24
Сопротивляемость 10 яд
Скорость 7

Скимитар (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**, **Яд**

+14 против КД; урон 1d8 + 3 (критический 2d8 + 11) и змееязыкий священник совершает вторичную атаку по той же самой цели. *Вторичная атака:* +12 против Стойкости; продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Змеиный кнут (стандартное; перезарядка ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 5; цель ударяет кнут из энергии янтарного цвета; +14 против Воли; урон психической энергией 1d8 + 5 и цель предоставляет боевое превосходство всем врагам до конца следующего хода янь-ти священника.

Кольца отчаяния (стандартное; перезарядка ⚄ ⚅)

Зональная вспышка 5 в пределах 10; нацеливается на врагов; +14 против Реакции; цель становится удерживаемой (спасение оканчивает) извивающимися кольцами зелёной энергии.

Змеиная форма (движение; неограниченный) ✦ **Превращение**

Змееязыкий священник превращается в сокрушающего удава (страница 240). Всё снаряжение, несомое священником, сливается с новой формой. Священник использует все статистики сокрушающего удава кроме хитов. Возвращение в обычную форму — малое действие.

Мировоззрение Злое **Языки** Драконий, Общий
Навыки Запугивание +15, Переговоры +15, Проницательность +14, Религия +13
Сил 17 (+8) **Лов** 19 (+9) **Мдр** 19 (+9)
Тел 21 (+10) **Инт** 16 (+8) **Хар** 21 (+10)

Снаряжение мантия с капюшоном, отравленный скимитар

Тактика змееязыкого священника

Этот священник использует *кольца отчаяния* для удерживания врагов, а *змеиный кнут* приберегает для врагов, которых не могут достать его союзники. В рукопашном бою священник предпочитает сражаться в *змеиной форме*.

Знание о змееязыком культисте

При успешной проверке Природы персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Человеческих последователей Зехира часто можно встретить среди янь-ти в качестве жителей второго сорта. Культисты исполняют волю янь-ти, и часто служат шпионами в человеческих поселениях, где янь-ти боятся и ненавидят.

Сл 20: Змееязыкие культисты обычно носят отравленные мечи, гордо называя их «клыками Зехира».

Примеры сцен

Сцены с янь-ти обычно состоят из смешанных групп мучителей, отродий и змееязыких культистов. Иногда их сопровождают рептилийные чудовища и гуманоидные рабы.

Сцена 9 уровня (опыт 2 025)
- ✦ 1 змееязыкий священник (контроллер 11 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий воитель (громила 8 уровня)
- ✦ 9 змееязыких посвящённых (миньон 7 уровня)
- ✦ 1 пламенная змея (артиллерия 9 уровня)

Сцена 11 уровня (опыт 3 100)
- ✦ 1 янь-ти отродье (солдат 14 уровня)
- ✦ 1 янь-ти меткий мучитель (артиллерия 13 уровня)
- ✦ 4 змееязыких фанатика (миньон 12 уровня)
- ✦ 1 змееязыкий убийца (соглядатай 9 уровня)

Сцена 16 уровня (опыт 6 800)
- ✦ 1 янь-ти мучитель последователь Зехира (контроллер 17 уровня)
- ✦ 2 янь-ти мучителя инкантера (артиллерия 15 уровня)
- ✦ 2 теневых змеи (налётчик 16 уровня)

Сцена 22 уровня (опыт 19 200)
- ✦ 1 янь-ти анафема (элитный налётчик 21 уровня)
- ✦ 2 тёмных наги (элитный контроллер 21 уровня)

ZOMBIE (ЗОМБИ)

ЗОМБИ — ЭТО ОЖИВЛЁННЫЕ ТРУПЫ ЖИВЫХ существ. Эти блуждающие чудища, наделённые подобием жизни, выполняют команды создателя, нисколько не заботясь о собственном благополучии.

Обычно зомби создаются из трупов существ Среднего и Большого размера.

Гниющий зомби **Миньон 3 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 38

Инициатива -2 **Чувства** Внимательность -1; тёмное зрение
Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.
КД 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 9, **Воля** 10
Иммунитет болезни, яд
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+2) **Лов** 6 (-2) **Мдр** 8 (-1)
Тел 10 (+0) **Инт** 1 (-5) **Хар** 3 (-4)

Тактика гниющего зомби

Гниющие зомби наваливаются на ближайшую живую цель и забивают её до смерти.

Зомби **Громила 2 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 125

Инициатива -1 **Чувства** Внимательность +0; тёмное зрение
Хиты 40; **Ранен** 20; смотрите также *слабость зомби*
КД 13; **Стойкость** 13, **Реакция** 9, **Воля** 10
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

+6 против КД; урон 2d6 + 2.

Захват зомби (стандартное; неограниченный)

+4 против Реакции; цель становится захваченной (пока не высвободится). Проверки для высвобождения из захвата зомби совершаются со штрафом -5.

Слабость зомби

Любое критическое попадание по зомби мгновенно уменьшает его хиты до 0.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+3) **Лов** 6 (-1) **Мдр** 8 (+0)
Тел 10 (+1) **Инт** 1 (-4) **Хар** 3 (-3)

Тактика зомби

Когда одного врага атакует несколько зомби, один из них использует *захват зомби,* чтобы враг не убежал.

Могильная гончая **Громила 3 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 150

Инициатива +2 **Чувства** Внимательность +1; тёмное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27; смотрите также *челюсти смерти* и *слабость зомби*
КД 14; **Стойкость** 14, **Реакция** 12, **Воля** 11
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 8

Укус (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

+7 против КД; урон 1d6 + 3, цель получает продолжительный урон некротической энергией 5 (спасение оканчивает) и сбивается с ног, если она была не больше Среднего размера.

Челюсти смерти (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Могильная гончая совершает атаку укусом по цели в пределах досягаемости.

Слабость зомби

Любое критическое попадание по могильной гончей мгновенно уменьшает её хиты до 0.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 13 (+2) **Мдр** 10 (+1)
Тел 14 (+3) **Инт** 1 (-4) **Хар** 3 (-3)

Тактика могильной гончей

Могильная гончая настигает добычу за счёт своей скорости. Перед смертью она совершает последний укус живого существа, находящегося в пределах досягаемости.

Разлагающийся труп **Артиллерия 4 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 175

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Могильное зловоние аура 1; живые враги в ауре получают штраф -5 к броскам атаки.
Хиты 46; **Ранен** 23; смотрите также *предсмертная вспышка*
Регенерация 5 (если разлагающийся труп получает урон излучением, то в его следующий ход регенерация не действует)
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 14, **Воля** 14
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1d6 + 3.

Сила разложения (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Разлагающийся труп метает чёрный шар некротической грязи. Дальнобойный 10; +7 против Реакции; урон некротической энергией 2d6 + 3 и цель становится ослабленной (спасение оканчивает).

Предсмертная вспышка (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Некротическая энергия**

Разлагающийся труп взрывается. Ближняя вспышка 1; +7 против Стойкости; урон некротической энергией 2d6 + 3.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+5) **Лов** 13 (+3) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 4 (-1) **Хар** 3 (-2)

Тактика разлагающегося трупа

Разлагающийся труп мечет шары некротической материи в живых существ, пока кто-нибудь из врагов не окажется в пределах рукопашной досягаемости, после чего начинает наносить обычные удары.

Гнилокрылый зомби **Налётчик 4 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить) Опыт 175

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +2; тёмное зрение
Хиты 54; **Ранен** 27; смотрите также *слабость зомби*
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 14
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 5 излучение
Скорость 4, летая 4 (неуклюже)

Удар (стандартное; неограниченный)

+9 против КД; урон 1d8 + 2.

Бросок в полёте

Во время полёта гнилокрылый зомби причиняет дополнительно 2d6 урона при атаке в броске.

Слабость зомби

Любое критическое попадание по гнилокрылому зомби мгновенно уменьшает его хиты до 0.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 14 (+4) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 10 (+2)
Тел 14 (+4) **Инт** 1 (-3) **Хар** 3 (-2)

Тактика гнилокрылого зомби

Гнилокрылые зомби часто бесшумно сидят на выступах. Они пикируют и совершают *бросок в полёте* по ближайшему врагу.

Хладный зомби **Солдат 6 уровня**
Средний природный оживлённый (нежить, холод) Опыт 250

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хладная аура (Холод) аура 2; все существа, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон холодом 5. Многочисленные *хладные ауры* причиняют совокупный урон.
Хиты 71; **Ранен** 35; смотрите также *предсмертная вспышка*
КД 22; **Стойкость** 20, **Реакция** 16, **Воля** 16
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия, 10 холод; **Уязвимость** 5 излучение, 5 огонь
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный) ✦ **Холод**

+11 против КД; урон 1d6 + 4, цель становится обездвиженной до конца следующего хода хладного зомби и получает продолжительный урон холодом 5 (спасение оканчивает); смотрите также *ледяной жнец*.

Предсмертная вспышка (когда хиты уменьшены до 0) ✦ **Холод**

Хладный зомби взрывается. Ближняя вспышка 1; +9 против Стойкости; урон холодом 2d6 + 2 и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

Ледяной жнец ✦ **Холод**

Хладный зомби причиняет обездвиженным существам дополнительный урон холодом 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 19 (+7) **Лов** 10 (+3) **Мдр** 10 (+3)
Тел 15 (+5) **Инт** 2 (-1) **Хар** 6 (+1)

Тактика хладного зомби

Если хладный зомби успешно обездвиживает врага ударом, в следующем раунде он получает преимущество от *ледяного жнеца*.

Зомби громила **Громила 8 уровня**
Большой природный оживлённый (нежить) Опыт 350

Инициатива +2 **Чувства** Внимательность +3; тёмное зрение
Хиты 88; **Ранен** 44; смотрите также *повторное оживление*
КД 20; **Стойкость** 23, **Реакция** 17, **Воля** 18
Иммунитет болезни, яд; **Сопротивляемость** 10 некротическая энергия; **Уязвимость** 10 излучение
Скорость 4

Удар (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +12 против КД; урон 2d8 + 5.

Удар зомби (стандартное; перезарядка ⚅)

Досягаемость 2; нацеливается на существо не больше Среднего размера; +12 против КД; урон 4d8 + 5 и цель сбивается с ног.

Повторное оживление (первый раз когда хиты зомби громилы опустятся до 0)

Совершите новую проверку инициативы для зомби громилы. В свой следующий ход зомби громила встаёт (действием движения) с 44 хитами.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 21 (+9) **Лов** 6 (+2) **Мдр** 8 (+3)
Тел 18 (+8) **Инт** 1 (-1) **Хар** 3 (+0)

Тактика зомби громилы

Зомби громила использует *удар зомби* по существам, чей размер меньше их собственного. Пав в бою, он воскресает, чтобы снова мстить.

Знание о зомби

При успешной проверке Религии персонаж может узнать следующую информацию:

Сл 15: Большая часть зомби создаётся мерзкими ритуалами. Воскреснув, зомби слушается создателя, но он не желает ничего кроме убивания и пожирания живых.

Сл 20: Трупы, оставленные в местах, испорченных энергией Царства Теней, иногда сами по себе встают в виде зомби. У этих зомби нет хозяина и обычно они нападают на всех встречных живых существ.

Примеры сцен

Зомби можно встретить где угодно, сотрудничающими с существами, способными терпеть их гниющие тела, или работающими на них.

Сцена 4 уровня (опыт 951)
✦ 3 зомби (громила 2 уровня)
✦ 4 гниющих зомби (миньон 3 уровня)
✦ 4 крутика молодняка (миньон 2 уровня)
✦ 2 оборотня крысы (налётчик 3 уровня)

Сцена 8 уровня (опыт 1 750)
✦ 2 зомби громилы (громила 8 уровня)
✦ 2 роя гнилых скарабеев (солдат 8 уровня)
✦ 1 они ночной охотник (контроллер 8 уровня)

STEVE ARGYLE

Расовые особенности

У некоторых чудовищах из *Бестиария* есть расовые особенности и таланты, так же как у рас, представленных в *Книге игрока*. Эти особенности и таланты созданы для помощи Мастерам в создании мастерских персонажей (МП). Эту информацию также можно использовать для создания игровых персонажей, являющихся представителями этих рас. Обратите внимание, что эти особенности и таланты скорее схожи с талантами чудовищ, нежели игровых персонажей.

Игрок может использовать для создания персонажа одну из этих рас только с разрешения Мастера. Мастер должен решить, какие из этих рас будут доступны персонажам в текущей кампании.

Багбир

Средний рост: 205—218 см
Средний вес: 112—135 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Ловкость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Гоблинский, Общий
Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность
Массивный: Вы можете использовать оружие своего размера или на одну категорию размера больше вас как оружие своего размера.
Хищный взгляд: Вы можете использовать *хищный взгляд* в качестве таланта на сцену.

Хищный взгляд — **Расовый талант багбира**

Вы встаёте в выгодную позицию и с беспощадной решимостью бьёте врага.

На сцену
Малое действие Персональный

Эффект: Если у вас есть боевое превосходство над целью, то следующей атакой по этой цели вы причините на 1d6 урона больше. Вы должны применить этот бонус до конца своего следующего хода.
На 11 уровне дополнительный урон увеличивается до 2d6, а на 21 уровне до 3d6.

Гитзерай

Средний рост: 182—195 см
Средний вес: 72—85 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Глубинная Речь, Общий
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Атлетика
Чувство опасности: Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы.
Железный дух: Вы можете использовать *железный дух* в качестве таланта на сцену.

Железный дух — **Расовый талант гитзераев**

Получив один удар, вы укрепляете своим сознанием тело от следующих атак.

На сцену
Немедленное прерывание Персональный

Триггер: Вы ударены атакой.

Эффект: Вы получаете бонус +2 ко всем защитам до конца вашего следующего тела.

Гитиянки

Средний рост: 182—195 см
Средний вес: 72—85 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Интеллект
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Глубинная Речь, Общий
Бонусы навыков: +2 История
Чувство опасности: Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы.
Воля гитиянки: Вы получаете бонус +1 к Воле и бонус +2 к спасброскам от эффектов очарования.
Телекинетический прыжок: Вы можете использовать *телекинетический прыжок* в качестве таланта на сцену.

Телекинетический прыжок — **Расовый талант гитиянки**

Вы силой мысли перемещаете себя или своего союзника по воздуху.

На сцену ✦ Действие движения
Дальнобойный 10

Цель: Вы или один союзник
Эффект: Цель может пролететь 5 клеток. Если этот талант использовать на союзнике, то во всё время действия таланта он должен оставаться в вашей линии обзора.

Гнолл

Средний рост: 213—228 см
Средний вес: 126—144 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Ловкость
Размер: Средний
Скорость: 7 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Бездны, Общий
Бонусы навыков: +2 Запугивание
Кровавая ярость: Когда вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете бонус +2 к броскам урона. На 21 уровне этот бонус увеличивается до +4.
Свирепый бросок: Вы можете использовать *свирепый бросок* в качестве таланта на сцену.

Свирепый бросок — **Расовый талант гнолла**

Вы устремляетесь к врагу и, осыпая его проклятьями, вымещаете ярость Йеногу.

На сцену
Стандартное действие Персональный

Эффект: Вы совершаете атаку в броске и при успешном попадании причиняете на 2 единицы больше урона. На 11 уровне дополнительный урон увеличивается до 4, а на 21 уровне до 6.

Гном

Средний рост: 101—111 см
Средний вес: 22—33 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект, +2 Харизма
Размер: Маленький
Скорость: 5 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 Магия, +2 Скрытность
Мгновенная скрытность: Если при совершении проверки инициативы у вас есть укрытие или покров, то вы можете совершить проверку Скрытности для того чтобы остаться незамеченным.
Угасание: Вы можете использовать *угасание* в качестве таланта на сцену.

Угасание — **Расовый талант гнома**

Вы становитесь невидимым в ответ на вражескую атаку.

На сцену ✦ Иллюзия
Немедленный ответ Персональный

Триггер: Вы получаете урон
Эффект: Вы становитесь невидимым до конца своего следующего хода или до совершения атаки.

Гоблин

Средний рост: 101—111 см
Средний вес: 18—24 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Харизма
Размер: Маленький
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Гоблинский, Общий
Бонусы навыков: +2 Воровство, +2 Скрытность
Гоблинская реакция: В получаете расовый бонус +1 к Реакции.

Тактика гоблинов: Вы можете использовать *тактику гоблинов* в качестве неограниченного таланта.

Тактика гоблинов — **Расовый талант гоблина**

Вы избегаете удара врага и ловко ускользаете от него.

Неограниченный
Немедленный ответ Персональный

Триггер: По вам промахнулась рукопашная атака.
Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Доппельгангер

Средний рост: 170—182 см
Средний вес: 54—72 кг

Значения характеристик: +2 Интеллект, +2 Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Обман, +2 Проницательность
Защита сознания: Вы получаете расовый бонус +1 к Воле.
Смена облика: Вы можете использовать *смену облика* в качестве неограниченного таланта.

Смена облика — **Расовый талант доппельгангера**

Вы изменяете свой облик, чтобы походить на другого гуманоида.

Неограниченный ✦ Превращение
Малое действие Персональный

Эффект: Вы можете изменять своё физическое тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (смотрите «смена облика» на странице 283).

Дроу

Средний рост: 162—182 см
Средний вес: 58—76 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Тёмное

Языки: Общий, Эльфийский
Бонусы навыков: +2 Запугивание, +2 Скрытность
Транс: Вместо сна эладрин входит в медитативное состояние, называемое трансом. В этом состоянии вам нужно потратить лишь 4 часа, чтобы получить те же преимущества, что получают другие расы от 6-часового отдыха. Находясь в трансе, вы всё осознаёте и замечаете приближающихся врагов и прочие события как обычно.
Связь с Лолт: Один раз в сцену вы можете использовать или *облако тьмы* или *тёмное пламя*.

Облако тьмы — **Расовый талант дроу**

Вас заслоняет облако тьмы, но вы сквозь него можете видеть.

На сцену ✦ Малое действие
Ближняя вспышка 1

Эффект: Этот талант создаёт облако тьмы, существующее до конца вашего следующего хода. Облако блокирует линию обзора для всех существ кроме вас. Все существа кроме вас, находящиеся полностью в облаке, считаются слепыми.

Тёмное пламя — **Расовый талант дроу**

Цель окружает колеблющееся фиолетовое сияние, облегчающее попадание по ней.

На сцену ✦ Малое действие
Дальнобойный 10
Цель: Одно существо
Атака: Интеллект +2 против Реакции, Мудрость +2 против Реакции или Харизма +2 против Реакции
На 11 уровне бонус увеличивается до +4, а на 21 уровне до +6.

Попадание: До конца вашего следующего хода все атаки по цели имеют боевое превосходство и цель не получает преимуществ от невидимости и покрова.
Особое: При создании персонажа выберите Интеллект, Мудрость или Харизму в качестве характеристики, используемой при бросках атаки для этого таланта. Этот выбор пройдёт сквозь всю жизнь персонажа и не меняет других эффектов таланта.

Кобольд

Средний рост: 106—122 см
Средний вес: 27—33 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Ловкость
Размер: Маленький
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Драконий, Общий
Бонусы навыков: +2 Воровство, +2 Скрытность
Чувство ловушек: Вы получаете бонус +2 к защитам от ловушек
Подвижный: Вы можете использовать *подвижность* в качестве неограниченного таланта.

Подвижность — **Расовый талант кобольда**

Вы юрко скользите прямо среди врагов, а им остаётся лишь сотрясать воздух ругательствами.

Неограниченный
Малое действие Персональный

Эффект: Вы совершаете шаг на 1 клетку.

Кованый

Средний рост: 183—198 см
Средний вес: 121—135 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Выносливость
Живой механизм: Будучи живым механизмом, вы обладаете следующими особенностями:
— Вы получаете бонус +2 к спасброскам от продолжительного урона.
— Вам не нужно есть, пить и дышать, но это не предоставляет иммунитетов ни от каких эффектов.
— Для получения преимуществ от продолжительного отдыха вам нужно отдыхать лишь 4 часа.
— Когда вы совершаете спасбросок от смерти, вы можете взять или результат на кубике или число 10. Вы всё равно умираете при достижении обычного отрицательного значения хитов.
Решимость кованого: Вы можете использовать *решимость кованого* в качестве таланта на сцену.

Решимость кованого — **Расовый талант кованого**

Может быть вы и ранены, но сражение ещё не окончилось!

На сцену
Малое действие Персональный

Особое: Для использования этого таланта вы должны находиться в раненом состоянии.
Эффект: Вы получаете временные хиты в количестве, равном 3 + половина вашего уровня.

Минотавр

Средний рост: 216—226 см
Средний вес: 144—157 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Обычное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Внимательность, +2 Природа
Свирепость: Если ваши хиты уменьшены до 0, вы можете свободным действием совершить рукопашную стандартную атаку до того как потеряете сознание.
Массивный: Вы можете использовать оружие своего размера или на одну категорию размера больше вас как оружие своего размера
Бодающий бросок: Вы можете использовать *бодающий бросок* в качестве таланта на сцену.

Бодающий бросок — **Расовый талант минотавра**

Вы бросаетесь на врага и бодаете его.

На сцену
Стандартное действие Рукопашное 1
Атака: Сила +2 против КД
На 11 уровне бонус увеличивается до +4, а на 21 до +6.
Особое: Вы должны совершить атаку в броске частью этой атаки.

Попадание: Урон 1d6 + модификатор Силы и цель сбивается с ног.
На 11 уровне урон увеличивается до 2d6 + модификатор Силы, а на 21 уровне до 3d6 + модификатор Силы.

Орк

Средний рост: 182—195 см
Средний вес: 90—103 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Телосложение
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Великаний, Общий
Стремительный бросок: Когда вы совершаете атаку в броске, увеличьте скорость на 2.
Импульс воина: Вы можете использовать *импульс воина* в качестве таланта на сцену.

Импульс воина — **Расовый талант орка**

Вид крови врага ободряет вас.

На сцену ✦ Исцеление, **Оружие**
Стандартное действие Рукопашное оружие
Атака: Сила против КД

Попадание: Урон 1[Ор] + модификатор Силы и вы можете использовать исцеление.
На 21 уровне урон увеличивается до 2[Ор] + модификатор Силы.

Хобгоблин

Средний рост: 185—195 см
Средний вес: 85—108 кг

Значения характеристик: +2 Телосложение, +2 Харизма
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Гоблинский, Общий
Бонусы навыков: +2 Атлетика, +2 История
Боевая готовность: Вы получаете бонус +2 к проверкам инициативы.
Устойчивость хобгоблина: Вы можете использовать *устойчивость хобгоблина* в качестве таланта на сцену.

Устойчивость хобгоблина **Расовый талант хобгоблина**

Вы избавляетесь от эффекта, который покалечил бы более слабого.

На сцену
Немедленный ответ Персональный

Триггер: На вас действует эффект, оканчивающийся при спасении
Эффект: Вы совершаете спасбросок против эффекта.

Шадар-кай

Средний рост: 170—182 см
Средний вес: 58—77 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Интеллект
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Скрытность
Зимнее родство: Из-за связи с Королевой Воронов вы получаете бонус +1 к Стойкости.
Проход в тенях: Вы можете использовать *проход в тенях* в качестве таланта на сцену.

Проход в тенях **Расовый талант шадар-кай**

Вы входите в тень и появляетесь в небольшом отдалении, полупрозрачный и бестелесный.

На сцену ✦ Телепортация
Действие движения Персональный

Эффект: Вы телепортируетесь на 3 клетки и становитесь неосязаемым до начала своего следующего хода.

Шифтер, бритволапый

Средний рост: 170—183 см
Средний вес: 58—81 кг

Значения характеристик: +2 Ловкость, +2 Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Акробатика, +2 Скрытность.
Перемена бритволапого: Вы можете использовать *перемену бритволапого* в качестве таланта на сцену.

Перемена бритволапого **Расовый талант шифтера**

Вы пробуждаете внутри себя дикого зверя и получаете нечеловеческое самообладание.

На сцену
Малое действие Персональный
Особое: Для использования этого таланта вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: До конца сцены и пока вы находитесь в сознании ваша скорость увеличивается на 2 и вы получаете бонус +1 к КД и Реакции.

Шифтер, длиннозубый

Средний рост: 170—183 см
Средний вес: 58—81 кг

Значения характеристик: +2 Сила, +2 Мудрость
Размер: Средний
Скорость: 6 клеток
Зрение: Сумеречное

Языки: Общий
Бонусы навыков: +2 Атлетика, +2 Выносливость
Перемена длиннозубого: Вы можете использовать *перемену длиннозубого* в качестве таланта на сцену.

Перемена длиннозубого **Расовый талант шифтера**

Вы пробуждаете внутри себя дикого зверя и получаете нечеловеческое самообладание.

На сцену ✦ Исцеление
Малое действие Персональный
Особое: Для использования этого таланта вы должны находиться в раненом состоянии.

Эффект: До конца сцены и пока вы находитесь в сознании вы получаете бонус +2 к броскам урона. Кроме того, пока вы находитесь в раненом состоянии, вы получаете регенерацию 2 (на 11 уровне регенерацию 4, а на 21 уровне регенерацию 6).

СЛОВАРЬ

В этой главе приводятся определения и описание характеристик чудовищ, не расписанных в блоке статистики.

Ангел [Ключевое слово]: Ангелы — бессмертные существа с почти гуманоидными телами и нижней частью тела, переходящей в астральную дымку. У большинства ангелов есть крылья. Так как у них нет ртов и они не могут разговаривать, они общаются телепатией. Они не дышат, не едят и не спят. Однако это не наделяет их иммунитетом ни к каким эффектам.

Аура: Аура — это постоянный эффект, действующий во всех клетках, находящихся в пределах указанной дальности от пространства исходного существа. Аура не действует на исходное существо, если только не сказано обратное.

Существо может подавить свою ауру или вновь активировать её малым действием.

Обычно существа страдают от эффекта ауры в начале своего хода, после вхождения в ауру или и в том и ином случае, что указывается в описании ауры.

Если ауры перекрываются и при этом накладывают штрафы к одним и тем же броскам или одинаковым игровым характеристикам, существо, попавшее под действие обеих аур, получает только самый сильный из двух штрафов, то есть штрафы не суммируются. Например, если на существо действуют сразу три ауры, накладывающие штрафы –2 к броскам атаки, это существо получит штраф –2, а не –6.

Аура не действует на существ, в которых нельзя попасть атакой, требующей линию воздействия. Например, существо, замурованное в *ледяную могилу* волшебника получает иммунитет ото всех аур.

Бессмертный [Происхождение]: Бессмертные существа происходят из Астрального Моря. Это ангелы, дьяволы и другие существа с сильными связями с богами. Они не стареют и не умирают от естественных причин.

Боевое превосходство: Кроме обычного бонуса +2 к броску атаки это чудовище получает указанное преимущество, если оно обладает боевым превосходством над целью и попадает по ней атакой. Обычно это дополнительный урон, но некоторые существа получают другие преимущества.

В этой строке не описываются таланты, которые используются только совместно с боевым превосходством; если у таланта есть ограничение, это указывается в его описании.

Болезнь [Ключевое слово]: Некоторые чудовища, такие как слады и оборотни, заражают при попадании существ болезнью. Заболевшее существо совершает в конце сцены спасбросок. Если спасбросок успешен, то существо побеждает болезнь и больше не болеет. Если спасбросок провален, существо заболевает и страдает от первичного эффекта болезни.

Заражённое существо совершает проверку Выносливости после каждого продолжительного отдыха чтобы увидеть, улучшилось, ухудшилось или осталось без изменений его текущее состояние. В описании болезни приводятся разные Сл проверки Выносливости. Если результат проверки существа как минимум равен самой большой Сл, его состояние улучшается на одну ступень. Если результат проверки меньше максимальной Сл, но не меньше средней Сл, его состояние остаётся без изменений. Если результат проверки существа не превышает меньшей Сл, его состояние ухудшается на одну ступень.

Когда существо достигает левой части шкалы отслеживания его состояния, оно вылечивается. Когда существо достигает правой части шкалы, оно получает конечное состояние болезни. Получив конечное состояние, существо больше не перемещается по шкале отслеживания и его можно вылечить только ритуалом Лечение Болезни (если не сказано иное).

Великан [Ключевое слово]: Великаны — это гуманоидные существа, как минимум Большого размера.

Взгляд [Ключевое слово]: Тип атаки. Слепые существа обладают иммунитетом к атакам взглядом, и существа не могут совершать атаки взглядом если сами ослеплены.

Вода [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для стихийных существ, созданных из воды (таких как громовые циклоны).

Водный [Ключевое слово]: Водные существа могут нормально дышать в воде и игнорируют во время плавания бурную воду. Им никогда не нужно совершать проверки Атлетики для плавания.

Воздух [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для стихийных существ, созданных из воздуха (таких как землеветренные губители).

Всестороннее зрение: Чудовище со всесторонним зрением может видеть во всех направлениях, и окружившие существа не получают над ним боевое превосходство.

Газообразная форма: Тело чудовища подобно облаку газа, или чудовище может принимать этот облик (всё снаряжение чудовища сливается с газообразной формой). В такой форме чудовище неосязаемо и получает скорость полёта, равную наземной скорости, а также способность парить.

Чудовище не может совершать атаки в газообразной форме, если только не сказано иное, но оно может спокойно проникать через пористые препятствия (например под дверью или через треснутое окно).

Гомункул [Ключевое слово]: Гомункулы — это оживлённые механизмы, которым поручена защита определённых существ, мест или предметов.

Гуманоид [Тип]: Гуманоидные чудовища обычно имеют две ноги, хотя у некоторых есть черты чудовищ или животных, такие как головы живодёров разума и тела отродий янь-ти.

Демон [Ключевое слово]: Демоны — это злые стихийные существа, происходящие из Бездны. Они дышат и едят, но не спят. Они не обладают иммунитетом к эффектам сна.

Дракон [Ключевое слово]: Драконы — это существа, схожие с рептилиями. У большинства драконов есть крылья, а также оружие дыхания.

Дьявол [Ключевое слово]: Дьяволы — это злые бессмертные существа, происходящие из Девяти Адов. Они дышат и едят, но не спят. Они не обладают иммунитетом к эффектам сна.

Живой механизм [Ключевое слово]: Живой механизм считается живым существом, которому не нужно есть, пить и дышать. Это не даёт им иммунитет ни к каким эффектам. Живому механизму нужно лишь 4 часа отдыха для получения преимуществ продолжительного отдыха, и он получает бонус +2 к спасброскам от продолжительного урона. Когда живой механизм совершает спасбросок от смерти, он выбирает между результатом на кубике и числом «10».

Зверь [Тип]: Звери выглядят и действуют как животные, хотя иногда у них есть странная или чудовищная внешность. Природные звери эквивалентны обычным животным. Звери с другим происхождением ведут себя тоже инстинктивно, просто обычным людям они незнакомы.

Звук [Ключевое слово]: Тип урона.

Земля [Ключевое слово]: Это ключевое слово указано для стихийных существ, созданных из земли (таких как галеб дуры). Эти существа обладают иммунитетом к окаменению.

Зона [Ключевое слово]: Зоны — это длительные зональные эффекты, которые можно развеять заклинанием *рассеивания магии*.

Излучение [Ключевое слово]: Тип урона.

Изменяющий форму [Ключевое слово]: Это чудовище имеет врождённую способность изменять свой облик, либо абсолютно в любой, либо в определённые виды. Примерами таких существ могут послужить доппельгангеры и оборотни.

Иллюзия [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, обманывающих чувства или разум.

Иммунитет: У этого чудовища есть иммунитет к указанному типу урона или эффекту. Например, существо с надписью «иммунитет яд» никогда не получает урон от яда и не переносит никаких дурных эффектов от атаки ядом.

Искажённый [Происхождение]: Искажённые существа происходят из далёкого чужеродного плана, известного как Дальний Предел, или они были искажены его сильным влиянием. У многих искажённых существ есть щупальца, глаза на стебельках и прочие странные физические характеристики.

Истинное зрение: Это чудовище автоматически видит сквозь иллюзии, находящиеся в пределах указанной дальности (в клетках) и вместе с тем в пределах его линии обзора.

Исцеление [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, восстанавливающих хиты.

Кислота [Ключевое слово]: Тип урона.

Копая [Вид движения]: Чудовище со скоростью копания может перемещаться через рыхлую землю с указанной скоростью и с уменьшенной вдвое скоростью копания через твёрдый камень. Во время копания чудовище не может совершать шаг и атаковать в броске.

Во время копания чудовище нельзя увидеть, но можно услышать успешной проверкой Внимательности (противопоставленной проверке Скрытности чудовища).

Прокладывание туннеля: Это чудовище при копании оставляет за собой туннель. Это существо, а также существа меньше по размеру могут перемещаться по этим туннелям без уменьшения скорости. Другие существа, чей размер схож с размером копавшего чудовища, должны протискиваться по тоннелю, а большие по размеру существа не могут по ним перемещаться. Смотрите правила протискивания в *Книге игрока*.

Лазая [Вид движения]: Существа со скоростью лазания могут перемещаться по вертикальным поверхностям с указанной скоростью без совершения проверок Атлетики. Однако во время лазания они не могут совершать шаг и атаковать в броске.

Паучье лазание: Это чудовище может лазать по нависающим и горизонтальным поверхностям (таким как потолки) с указанной скоростью без совершения проверок.

Летая [Вид движения]: Чудовище со скоростью полёта может пролетать над существами и предметами с указанной скоростью. Перемещение во время полёта совершается по правилам обычного перемещения и провоцирует атаки.

Летящее существо игнорирует труднопроходимую местность.

Дальний перелёт: Дальний перелёт используется вне сражений. Во время полёта на скорости дальнего перелёта существо теряет малые, стандартные и немедленные действия, и действие движения использует только для полёта. Оно пролетает указанное количество клеток одним действием движения. Если оно совершает какое-нибудь другое действие, то тут же падает.

Неуклюжее в полёте: Неуклюжее в полёте существо получает штраф -4 к броскам атаки и защитам во время полёта. Оно плохо приспособлено для полёта.

Неуклюжее на земле: Неуклюжее на земле существо (такое как летучая мышь) получает штраф -4 к броскам атаки и защитам, когда оно находится на земле, а не в полёте.

Ограничение высоты: Это чудовище не может летать выше указанного количества клеток над землёй. Если существо с ограничением высоты в конце своего хода будет лететь выше этого предела, оно падает. Например, существо с ограничением высоты 2 упадёт в конце своего хода, если на тот момент оно будет находиться выше 2 клеток над землёй.

Парение: Способное парить существо (такое как бехолдер), может оставаться в воздухе даже если оно ошеломлено.

Магический зверь [Тип]: Магический зверь выглядит как зверь, но действует как личность. Магические звери часто внешне напоминают животных, но иногда у них человеческое лицо или голова, и они гораздо сообразительнее обычных животных (Интеллект 3 и выше).

Механизм [Ключевое слово]: Механизмы — не живые существа; заклинания и эффекты, нацеливающиеся именно на живых существ, не работают на механизмах.

У большинства механизмов есть сопротивляемость или иммунитет к болезням и ядам. Механизмам не нужно дышать, есть и спать.

Миньон: Миньоны играют роль пушечного мяса и ударных войск для других чудовищ (обычных, элитных и одиночных). Четыре миньона считаются эквивалентом одного обычного чудовища их уровня. Миньоны созданы для заполнения сцен, но они быстро умирают.

Миньон умирает как только получить любое количество урона. Урон от атаки или из источника, не требующего броска атаки (как в случае *божественного вызова* паладина или *рассекания* воина) тоже уничтожает миньона. Однако если по миньону промахивается атака, обычно причиняющая урон при промахе, он не получает урон.

Нежить [Ключевое слово]: Нежить — это не живые существа; заклинания и эффекты, нацеливающиеся именно на живых существ, не работают на них. Большая часть нежити обладает сопротивляемостью к некротической энергии, обладает иммунитетом к ядам и уязвимостью к излучению. Нежить не обязана ни дышать, ни спать.

Некротическая энергия [Ключевое слово]: Тип урона.

Неосязаемый: У этого чудовища нет физического тела и жизненно важных мест. Оно получает половину урона из любых источников.

Если чудовище неосязаемо, то это указывается в разделе «сопротивляемость».

Обманный покров (Иллюзия): Чудовище может изменять свой облик иллюзией. В описании указывается тип и размер принимаемого облика. Параметры чудовища остаются без изменений. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана чудовища) позволяет наблюдателю заметить, что чудовище маскируется иллюзией.

Смена облика совершается малым действием, если не сказано иное.

Огонь [Ключевое слово]: Тип урона. Это ключевое слово указывается также для существ, сделанных из огня (таких как огненные архоны).

Одиночный: Одиночное чудовище в случае победы над ним приносит опыт как пять чудовищ его уровня, и в одиночку представляет примерно такую же угрозу.

Оживлённый [Тип]: Оживлённым предметам при помощи магии была дарована жизнь или разум. Оживлённым существам не нужно дышать, есть и спать, вне зависимости от происхождения.

Оружие: Персонажи могут подбирать и использовать оружие чудовищ, если не сказано иначе. Если оружие указано в *Книге игрока* или это большая версия обычного оружия, то используйте для него стандартные правила. В противном случае персонажу не хватает опыта во владении таким оружием, и он будет причинять указанный урон, но никакие прочие эффекты из тех, что были у чудовища, применяться не будут.

Очарование [Ключевое слово]: Иногда это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, каким-то образом влияющих на поведение субъекта.

Паук [Ключевое слово]: К паукам причисляются настоящие пауки, а также существа с чертами пауков: восемь ног, прядение паутины и тому подобное. Примерами служат драйдеры и эттеркапы.

Поддержание: Это чудовище может поддерживать эффект таланта до начала своего следующего хода, обычно стандартным или малым действием. Если талант требует броска атаки, то атака должна преуспеть прежде чем чудище сможет поддерживать талант.

Подтягивание: У некоторых чудовищ есть таланты, позволяющие им подтягивать других существ к себе. Подтягиваемая цель перемещается в сторону чудовища на указанное количество клеток или в определённое место. В любом случае, она оказывается ближе к чудовищу.

Подтягиваемое существо не провоцирует атаки и игнорирует труднопроходимую местность. Смотрите правила по вынужденному перемещению в *Книге игрока*.

Последствие: У некоторых талантов чудовищ есть последствия. Последствия автоматически происходят после окончания действия первичного эффекта таланта. Существо подвергается действию последствия только если талант попал по нему. Последствие не происходит при промахнувшейся атаке, если только не сказано обратное.

Превращение [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, изменяющих физическое тело существа.

Природный [Происхождение]: Природные существа происходят из мира природы — мира людей, дварфов, эльфов, полурослико в и драконов. Большинство природных существ дышат, едят и спят. Природные существа с ключевыми словами «механизм» и «нежить» — исключение.

Продолжительный урон: Существо, получающее продолжительный урон, получает его в начале своего хода, до совершения других действий.

Психическая энергия [Ключевое слово]: Тип урона. Это ключевое слово также указано для некоторых не наносящих урона эффектах, нацеленных на чужое сознание.

Растение [Ключевое слово]: Растения — это существа, состоящие из растительной материи. Они дышат и едят, но не спят. Они не обладают иммунитетом к эффектам сна.

Регенерация: Каждый раунд в начале своего хода это чудовище восстанавливает указанное количество хитов. Эта способность работает до тех пор, пока хиты существа не опустятся ниже 1.

Некоторые виды регенерации можно подавить определённым типом урона или определёнными обстоятельствами, и некоторые чудовища могут использовать регенерацию только в определённых случаях (например, только в раненом состоянии).

Рептилия [Ключевое слово]: Рептилии — это хладнокровные существа, откладывающие яйца. Примерами могут послужить дрейки, змеи, крокодилы, людоящеры, троглодиты и янь-ти.

Рой [Ключевое слово]: Рой считается одним чудовищем, несмотря на то, что он составлен из существ Крошечного размера. Большинство роев Среднего размера, но могут встретиться рои и большего размера.

Рой получает половину урона от рукопашных и дальнобойных атак. Он уязвим для ближних и зональных атак, что указано в статистике роя.

Рой обладает иммунитетом к вынужденному перемещению (подтягивание, сдвигание и толкание) от рукопашных и дальнобойных атак. Ближние и зональные атаки, совершающие вынужденное перемещение, действуют на рой как обычно.

Рой может входить или перемещаться через пространство врага; Это перемещение не провоцирует атаки. Враг может входить в пространство, занимаемое роем, но это пространство считается труднопроходимой местностью и это провоцирует атаку от роя.

Рой может протискиваться через проходы, достаточно широкие для прохода одного из составляющих рой существ. Например, рой летучих мышей может протиснуться через щель, через которую может протиснуться одна летучая мышь. Смотрите правила по протискиванию в *Книге игрока*.

Сдвигание: У некоторых чудовищ есть таланты, позволяющие им перемещать других существ по полю боя. Чудовище перемещает цель в любом направлении параллельно земле на указанное количество клеток.

Сдвигаемое существо не провоцирует атаки и игнорирует труднопроходимую местность. Смотрите правила по вынужденному перемещению в *Книге игрока*.

Силовое поле [Ключевое слово]: Тип урона.

Скакун [Ключевое слово]: Не все чудовища, которых можно использовать как скакунов, имеют это ключевое слово. Оно указано только у существ с особыми правилами для скакунов, такими как дополнительные способности, которые получает само существо или его всадник. Эти правила и преимущества предоставляются только если у всадника есть черта Сражение Верхом.

Правила по скакунам смотрите в *Руководстве Мастера*.

Слепое зрение: Чудовище со слепым зрением может ощущать существ и предметы в пределах указанного числа клеток, совершая проверки Внимательности как обычно. Существо автоматически проваливает проверки Внимательности для обнаружения всего, что находится за пределами его слепого зрения.

Существо со слепым зрением не страдает от вредных эффектов если его ослепить.

Слепой [Ключевое слово]: Слепое существо не может обнаруживать существ и предметы при помощи зрения. В обнаружении всего, что находится в пределах определённого диапазона оно полагается на другие чувства, такие как слепое зрение или чувство вибрации. Слепое существо не может совершать проверки Внимательности для обнаружения того, что находится за пределами их особых чувств. Слепое существо нельзя ослепить.

Слепые существа обладают иммунитетом к атакам взглядом и прочим эффектам, полагающимся на зрение.

Слизь [Ключевое слово]: Слизи — аморфные существа, обозревающие окружение при помощи слепого зрения, чувства вибрации или того и другого. Они не получают штрафов к броскам атаки и скорости во время протискивания. Смотрите правила по протискиванию в *Книге игрока*.

Смена облика (Превращение): Это существо может изменять своё физическое тело, чтобы внешне выглядеть как другое существо. Вид и размер нового тела указывается в описании существа.

В новом облике у существа остаются все его параметры, но его одежда, доспех и снаряжение не изменяются и не сливаются с новым обликом. Новое тело сохраняется пока существо само его не сменит или не умрёт.

Если существо может принимать облик уникальных личностей, то другие существа могут совершать проверки Проницательности (противопоставив их проверке Обмана чудовища), чтобы раскрыть обман. Это существо должно хотя бы раз видеть имитируемую особь и получает бонус +20 к проверке Обмана.

Смена облика совершается малым действием, если не сказано иное.

Созидание [Ключевое слово]: Эффект создаёт существо или предмет из ничего. Эффект призывания можно развеять заклинанием *рассеивания магии*.

Сон [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, делающих существ бессознательными.

Сопротивляемость: Чудовище получает меньше урона указанного типа. Например, чудовище с сопротивляемостью огню 10 получает на 10 единиц меньше урона от атак огнём.

Иногда в разделе сопротивляемости указывается общая способность уменьшать урон, такая как неосязаемость.

Изменчивая сопротивляемость: Свободным действием чудовище выбирает тип урона из следующего списка: звук, кислота, огонь, холод, электричество. Оно получает указанную сопротивляемость к выбранному типу урона до конца сцены, и эта сопротивляемость подавляет любую уже имеющуюся сопротивляемость чудовища к этому типу урона. Это талант на сцену, если не сказано иначе. Если чудовище может использовать эту способность несколько раз за сцену, то одновременно от этой способности оно имеет сопротивляемость только к одному типу урона.

Чудовище не может этой способностью получать сопротивляемость к типу урона, к которому у него есть уязвимость.

Стихийный [Происхождение]: Стихийные существа происходят из Стихийного Хаоса или из Бездны. Они тесно связаны со стихийными энергиями или веществами.

Страх [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, накладывающих штрафы от страха или заставляющих врагов бежать.

Сумеречное зрение: Чудовище с сумеречным зрением может видеть в тусклом свете как на ярком свету.

Телепатия: Существо с телепатией может мысленно разговаривать с любыми другими разумными существами, у которых есть язык. Дальность действия телепатии измеряется в клетках и указывается в статистике чудовища. Телепатия позволяет двустороннее общение.

Телепортация [Ключевое слово]: Это ключевое слово указывается для талантов и эффектов, мгновенно перемещающих существо из одного места в другое.

Телепортирующееся существо исчезает в исходной клетке и появляется в конечной клетке. Телепортация не провоцирует атак, и существо не проходит по промежуточным клеткам.

Если не сказано иначе, то при телепортации у существа должна быть линия обзора до конечной клетки.

Теневой [Происхождение]: Теневые существа происходят из Царства Теней.

Тёмное зрение: Чудовище с тёмным зрением может видеть в тусклом свете и темноте без штрафов.

Толкание: У некоторых чудовищ есть таланты, позволяющие им толкать других существ от себя. Толкаемая цель перемещается в сторону от чудовища на указанное количество клеток.

Толкаемое существо не провоцирует атаки и игнорирует труднопроходимую местность. Смотрите правила по вынужденному перемещению в *Книге игрока*.

Угрожающая досягаемость: Это существо может совершать провоцированные атаки по всем врагам, находящимся в пределах его досягаемости.

Уязвимость: Когда атака причиняет урон указанного типа, это чудовище получает дополнительно указанное количество урона того же типа. Например, чудовище с уязвимостью к излучению 10 получает от причиняющих урон излучением атак на 10 единиц больше урона.

Фазирование: Фазирующееся существо игнорирует труднопроходимую местность и может перемещаться через препятствия и других существ, но перемещение оно должно окончить в свободном пространстве.

Фейский [Происхождение]: Фейские существа происходят из Страны Фей.

Хождение по местности: Чудовище игнорирует труднопроходимую местность в сценах, где преобладает указанный ландшафт.

Хождение по болоту: Существо игнорирует труднопроходимую местность, являющуюся болотом, грязью или мелкой водой.

Хождение по земле: Существо игнорирует труднопроходимую местность, являющуюся камнями, неровными полами и землёй.

Хождение по лесу: Существо игнорирует труднопроходимую местность, являющуюся деревьями, подлеском, растениями и естественной растительностью.

Хождение по льду: Существо игнорирует труднопроходимую местность, являющуюся льдом или снегом.

Холод [Ключевое слово]: Тип урона. Это ключевое слово указывается также для существ, сделанных изо льда (таких как ледяные архоны).

Чувство вибрации: Это чудовище может воспринимать существа и предметы, находящиеся в пределах указанной дальности и состоящие в контакте с землёй или другой общей поверхностью (такой как паутина или вода), как если бы у него была линия обзора, без проверки Внимательности.

Электричество [Ключевое слово]: Тип урона.

Элитный: Элитное чудовище при создании сцены и награды за победу считается как два обычных чудовища его уровня.

Яд [Ключевое слово]: Тип урона.

ЧУДОВИЩА ПО УРОВНЮ

В этом списке указаны все чудовища из этой книги, отсортированные по алфавиту, по уровням и ролям. Лидеры обозначаются символом (Л).

Кобольд пращник	Артиллерия 1 уровня
Полурослик пращник	Артиллерия 1 уровня
Верховая лошадь	Громила 1 уровня
Жуткая крыса	Громила 1 уровня
Огненный жук	Громила 1 уровня
Ветхий скелет	Миньон 1 уровня
Гоблин резчик	Миньон 1 уровня
Громадная крыса	Миньон 1 уровня
Кобольд миньон	Миньон 1 уровня
Гоблин воин	Налётчик 1 уровня
Кобольд налётчик	Налётчик 1 уровня
Шипоголовый дрейк	Налётчик 1 уровня
Гоблин чёрный клинок	Соглядатай 1 уровня
Стирдж	Соглядатай 1 уровня
Буревой скорпион	Солдат 1 уровня

Гоблин снайпер	Артиллерия 2 уровня
Эльф лучник	Артиллерия 2 уровня
Дрейк страж	Громила 2 уровня
Зомби	Громила 2 уровня
Молодой крутик	Громила 2 уровня
Крутик молодняк	Миньон 2 уровня
Полурослик крепыш	Миньон 2 уровня
Человек простолюдин	Миньон 2 уровня
Гиена	Налётчик 2 уровня
Крысиный рой	Налётчик 2 уровня
Полурослик вор	Налётчик 2 уровня
Серый волк	Налётчик 2 уровня
Человек разбойник	Налётчик 2 уровня
Эльф разведчик	Налётчик 2 уровня
Глиняный разведчик (Гомункул)	Соглядатай 2 уровня
Гном проныра	Соглядатай 2 уровня
Кобольд драконий щит	Солдат 2 уровня
Рой дрейков иглозубов	Солдат 2 уровня

Кобольд жрец вирма	Артиллерия 3 уровня (Л)
Плюющийся дрейк	Артиллерия 3 уровня
Хобгоблин лучник (Гоблин)	Артиллерия 3 уровня
Боевая лошадь	Громила 3 уровня
Гоблин разбиватель черепов	Громила 3 уровня
Могильная гончая (Зомби)	Громила 3 уровня
Молодой белый дракон	Одиночный громила 3 уровня
Охряное желе (Слизь)	Элитный громила 3 уровня
Гном арканист	Контроллер 3 уровня (Л)
Гоблин колдун	Контроллер 3 уровня (Л)
Хобгоблин заклинатель (Гоблин)	Контроллер 3 уровня (Л)
Гниющий зомби	Миньон 3 уровня
Хобгоблин пехотинец (Гоблин)	Миньон 3 уровня
Доппельгангер плут	Налётчик 3 уровня
Оборотень крыса	Налётчик 3 уровня
Орк налётчик	Налётчик 3 уровня
Бес (Дьявол)	Соглядатай 3 уровня
Летучая мышь теневой охотник	Соглядатай 3 уровня
Псевдодракон (Дрейк)	Соглядатай 3 уровня
Железный защитник (Гомункул)	Солдат 3 уровня
Скелет	Солдат 3 уровня
Хобгоблин солдат (Гоблин)	Солдат 3 уровня
Человек стражник	Солдат 3 уровня

Дварф арбалетчик	Артиллерия 4 уровня
Магмовый метатель	Артиллерия 4 уровня
Разлагающийся труп (Зомби)	Артиллерия 4 уровня
Человек маг	Артиллерия 4 уровня
Взрослый крутик	Громила 4 уровня
Магмовый коготь (Магмовый зверь)	Громила 4 уровня
Орк берсерк	Громила 4 уровня
Человек берсерк	Громила 4 уровня
Гоблин начальник	Контроллер 4 уровня (Л)
Запирающее смерть умертвие	Контроллер 4 уровня
Орк батрак	Миньон 4 уровня
Гнилокрылый зомби	Налётчик 4 уровня
Зеленошкурый охотник (Людоящер)	Налётчик 4 уровня
Смертоносный прыгающий паук	Налётчик 4 уровня
Тёмный подлец	Налётчик 4 уровня
Фейская пантера	Налётчик 4 уровня
Эттеркап клыкастый страж	Налётчик 4 уровня
Дух	Соглядатай 4 уровня
Кобольд коварный клинок	Соглядатай 4 уровня
Молодой чёрный дракон	Одиночный соглядатай 4 уровня
Пещерный душитель	Соглядатай 4 уровня
Кованый солдат	Солдат 4 уровня
Крокодил тискохват	Солдат 4 уровня
Призрачный воин (Привидение)	Солдат 4 уровня

Гнолл знаток охоты	Артиллерия 5 уровня
Пылающий скелет	Артиллерия 5 уровня
Багбир воин (Гоблин)	Громила 5 уровня
Костепалый скелет	Громила 5 уровня
Смертегремучая гадюка (Змея)	Громила 5 уровня
Студенистый куб (Слизь)	Элитный громила 5 уровня
Яростный дрейк	Громила 5 уровня
Жук-путанник	Контроллер 5 уровня
Орк глаз Груумша	Контроллер 5 уровня (Л)
Стебельный ужас	Контроллер 5 уровня
Эттеркап прядущий паутину	Контроллер 5 уровня
Вампирское отродье потрошитель	Миньон 5 уровня
Гиппогриф (Грифон)	Налётчик 5 уровня
Жуткий волк	Налётчик 5 уровня
Молодой зелёный дракон	Одиночный налётчик 5 уровня
Огненная летучая мышь	Налётчик 5 уровня
Умертвие	Налётчик 5 уровня
Зеленошкурый стрелок (Людоящер)	Соглядатай 5 уровня
Призрак	Соглядатай 5 уровня
Слаад головастик	Соглядатай 5 уровня
Гиппогриф грозный скакун (Грифон)	Солдат 5 уровня
Дварф молотобоец	Солдат 5 уровня
Драконорождённый солдат	Солдат 5 уровня
Упырь	Солдат 5 уровня
Хобгоблин командир (Гоблин)	Солдат 5 уровня (Л)

Молодой синий дракон	Одиночная артиллерия 6 уровня
Тифлинг еретик	Артиллерия 6 уровня
Гнолл мародёр	Громила 6 уровня
Жуткий кабан	Громила 6 уровня
Пещерный медведь	Элитный громила 6 уровня
Черношкурый здоровяк (Людоящер)	Элитный громила 6 уровня
Эвистро (демон резни)	Громила 6 уровня
Безумный призрак	Контроллер 6 уровня
Гарпия	Контроллер 6 уровня
Зеленошкурый болотный мистик (Людоящер)	Контроллер 6 уровня (Л)
Крутик лорд логова	Элитный контроллер 6 уровня (Л)
Легионный дьявол пехотинец	Миньон 6 уровня
Сахуагин страж	Миньон 6 уровня
Гнолл воин с когтями	Налётчик 6 уровня
Железная кобра (Гомункул)	Налётчик 6 уровня
Теневая гончая	Налётчик 6 уровня
Шадар-кай воин с цепью	Налётчик 6 уровня
Шипастый дьявол (спинагон)	Налётчик 6 уровня

Багбир душитель (Гоблин)	Соглядатай 6 уровня
Полурослик мародёр	Соглядатай 6 уровня
Шадар-кай тёмный клинок	Соглядатай 6 уровня
Длиннозубый охотник (Шифтер)	Солдат 6 уровня
Кованый капитан	Солдат 6 уровня (Л)
Сахуагин налётчик	Солдат 6 уровня
Троглодит мучитель	Солдат 6 уровня
Хладный зомби	Солдат 6 уровня

Стебельный ужас заклинатель	Артиллерия 7 уровня
Троглодит пронзатель	Артиллерия 7 уровня
Адская гончая	Громила 7 уровня
Грик	Громила 7 уровня
Грифон	Громила 7 уровня
Демоническая гиена	Громила 7 уровня
Кровожадный орк	Элитный громила 7 уровня
Ведьма шадар-кай	Контроллер 7 уровня
Воющая карга	Контроллер 7 уровня
Ползущий падальщик	Контроллер 7 уровня
Змееязыкий посвящённый (Янь-ти)	Миньон 7 уровня
Человек прислужник	Миньон 7 уровня
Бритволапый ловчий (Шифтер)	Налётчик 7 уровня
Кровавый приспешник (Оркус)	Налётчик 7 уровня
Сатир распутник	Налётчик 7 уровня
Жуткий стирдж	Соглядатай 7 уровня
Тифлинг тёмный клинок	Соглядатай 7 уровня
Булавохвостое чудище	Солдат 7 уровня
Грелл	Элитный солдат 7 уровня
Молодой красный дракон	Одиночный солдат 7 уровня
Отидж	Солдат 7 уровня
Рой кровавых паутинников	Солдат 7 уровня
Эладрин фейский рыцарь	Солдат 7 уровня

Галеб дур землелом	Артиллерия 8 уровня
Огненный череп	Артиллерия 8 уровня
Сахуагин жрец	Артиллерия 8 уровня
Барлгура (Демон)	Громила 8 уровня
Гнолл демонический бич	Громила 8 уровня (Л)
Зомби громила	Громила 8 уровня
Змееязыкий воитель (Янь-ти)	Громила 8 уровня
Камбион адский меч	Громила 8 уровня
Мумия страж	Громила 8 уровня
Оборотень волк	Громила 8 уровня
Огр дикарь	Громила 8 уровня
Орк вождь	Громила 8 уровня (Л)
Совомедведь	Элитный громила 8 уровня
Они ночной охотник	Элитный контроллер 8 уровня
Отродье гру	Контроллер 8 уровня
Сатир дудочник	Контроллер 8 уровня (Л)
Троглодит певец проклятий	Контроллер 8 уровня (Л)
Эладрин сумеречный заклинатель	Контроллер 8 уровня
Хобгоблин воин (Гоблин)	Миньон 8 уровня
Огр налётчик	Налётчик 8 уровня
Отродье рубака	Налётчик 8 уровня
Доппельгангер убийца	Соглядатай 8 уровня
Обитатель ловушки (Привидение)	Соглядатай 8 уровня
Ангел доблести	Солдат 8 уровня
Воин шадар-кай	Солдат 8 уровня
Рой гнилых скарабеев (Жук)	Солдат 8 уровня
Хобгоблин рука Бэйна	Элитный солдат 8 уровня

Дестрачан	Артиллерия 9 уровня
Пламенная змея	Артиллерия 9 уровня
Блуждающая насыпь	Громила 9 уровня
Взрослый белый дракон	Одиночный громила 9 уровня
Ворг	Громила 9 уровня
Грик вожак	Громила 9 уровня (Л)
Кровавошипастое чудище	Громила 9 уровня
Тролль	Громила 9 уровня
Жрец Оркуса (Оркус)	Контроллер 9 уровня (Л)
Огнекровная гарпия	Контроллер 9 уровня
Суккуб (Дьявол)	Контроллер 9 уровня
Орк воин	Миньон 9 уровня
Буллит	Элитный налётчик 9 уровня
Дриада	Налётчик 9 уровня
Единорог	Налётчик 9 уровня (Л)
Квиклинг бегун	Налётчик 9 уровня
Смещающийся зверь	Налётчик 9 уровня
Горгулья	Соглядатай 9 уровня
Змееязыкий убийца (Янь-ти)	Соглядатай 9 уровня
Призрачная пантера	Соглядатай 9 уровня
Боевое умертвие	Солдат 9 уровня
Отродье берсерк	Солдат 9 уровня
Сокрушающий удав (Змея)	Солдат 9 уровня

Лорд черепов	Артиллерия 10 уровня (Л)
Ядоглазый василиск	Артиллерия 10 уровня
Клинковый паук	Громила 10 уровня
Сахуагин барон	Элитный громила 10 уровня (Л)
Скелет охранник могил	Громила 10 уровня
Бормочущий ротовик	Контроллер 10 уровня
Медуза лучница	Элитный контроллер 10 уровня
Вампирское отродье кровавый охотник	Миньон 10 уровня
Бербаланг	Одиночный налётчик 10 уровня
Болотная карга	Налётчик 10 уровня
Виверна	Налётчик 10 уровня
Магмовый ходок	Налётчик 10 уровня
Мантикора	Элитный налётчик 10 уровня
Они маг	Элитный соглядатай 10 уровня
Тёмный преследователь	Соглядатай 10 уровня
Драконорождённый гладиатор	Солдат 10 уровня
Минотавр воин	Солдат 10 уровня
Небесный скакун (Лошадь)	Солдат 10 уровня
Фееболотный крокодил	Элитный солдат 10 уровня
Чуул	Солдат 10 уровня
Эттин мародёр	Элитный солдат 10 уровня

Баньшрай дротикометатель	Артиллерия 11 уровня
Отродье провидец	Артиллерия 11 уровня (Л)
Жуткий медведь	Элитный громила 11 уровня
Огр громила	Элитный громила 11 уровня
Галеб дур камнезов	Контроллер 11 уровня
Грел мыслитель	Элитный контроллер 11 уровня
Грозовая насыпь (Блуждающая насыпь)	Элитный контроллер 11 уровня
Змееязыкий священник	Контроллер 11 уровня
Ангел доблести пособник	Миньон 11 уровня
Легионный дьявол страж ада	Миньон 11 уровня
Огр головорез	Миньон 11 уровня
Гримлок налётчик	Налётчик 11 уровня
Струящийся огонь (Элементаль)	Налётчик 11 уровня
Цепной дьявол (китон)	Налётчик 11 уровня
Вампир лорд	Элитный соглядатай 11 уровня
Взрослый чёрный дракон	Одиночный соглядатай 11 уровня
Дроу воин	Соглядатай 11 уровня
Гитзерай инок	Солдат 11 уровня
Железный горгон	Солдат 11 уровня
Меззодемон (Демон)	Солдат 11 уровня
Пожиратель духа	Элитный солдат 11 уровня

Краснородный огнеплюй (Драконье отродье)	Артиллерия 12 уровня
Нага страж	Элитная артиллерия 12 уровня
Болотная гидра	Одиночный громила 12 уровня
Мясной голем	Элитный громила 12 уровня

Огненный архон тлеющий страж	Громила 12 уровня
Отродье громила	Громила 12 уровня
Рой стирджей	Громила 12 уровня
Взрослый зелёный дракон	Одиночный контроллер 12 уровня
Вопящее привидение (баньши)	Контроллер 12 уровня
Говорящий с духами эттин	Элитный контроллер 12 уровня
Ламия	Элитный контроллер 12 уровня (Л)
Пожиратель внутренностей	Контроллер 12 уровня
Сумеречный единорог	Элитный контроллер 12 уровня (Л)
Змееязыкий фанатик (Янь-ти)	Миньон 12 уровня
Троглодит воин	Миньон 12 уровня
Баньшрай воин	Налётчик 12 уровня
Куо-тоа мародёр	Налётчик 12 уровня
Фейский душитель	Соглядатай 12 уровня
Боевое умертвие командир	Солдат 12 уровня (Л)
Гитиянки воин	Солдат 12 уровня
Камнеглазый василиск	Солдат 12 уровня
Коричневый увалень	Элитный солдат 12 уровня

Бехолдер око пламени	Элитная артиллерия 13 уровня
Взрослый синий дракон	Одиночная артиллерия 13 уровня
Гитиянки резчик разума	Артиллерия 13 уровня
Дроу арахномант	Артиллерия 13 уровня (Л)
Янь-ти меткий мучитель	Артиллерия 13 уровня
Гримлок берсерк	Громила 13 уровня
Магмовый громила	Громила 13 уровня
Холмовой великан	Громила 13 уровня
Гитзерай зерт	Элитный контроллер 13 уровня
Дриада терновая ведьма	Элитный контроллер 13 уровня
Лорд мумий	Элитный контроллер 13 уровня
Минотавр каббалист	Контроллер 13 уровня (Л)
Эйдолон	Контроллер 13 уровня (Л)
Стайный упырь	Миньон 13 уровня
Врок (Демон)	Налётчик 13 уровня
Драконорождённый налётчик	Налётчик 13 уровня
Дроу мастер клинков	Элитный налётчик 13 уровня
Кошмар	Налётчик 13 уровня
Серый слаад (щелевой слаад)	Налётчик 13 уровня
Смещающийся зверь вожак стаи	Элитный налётчик 13 уровня
Балханот	Элитный соглядатай 13 уровня
Бородатый дьявол (барбазу)	Солдат 13 уровня
Когтистый ужас	Солдат 13 уровня
Медуза воин	Элитный солдат 13 уровня
Скорпион адское жало	Солдат 13 уровня
Шлемастый ужас	Солдат 13 уровня

Гитзерай маг сознания	Артиллерия 14 уровня
Циклоп пронзатель	Артиллерия 14 уровня
Драйдер клыколорд	Громила 14 уровня
Саламандра копейщица	Громила 14 уровня
Боевой тёрн	Контроллер 14 уровня
Демонический паутинник (Паук)	Элитный контроллер 14 уровня
Зимнепалый совомедведь	Элитный контроллер 14 уровня
Лич (человек волшебник)	Элитный контроллер 14 уровня
Ропер	Элитный контроллер 14 уровня
Гримлок миньон	Миньон 14 уровня
Циклоп страж	Миньон 14 уровня
Драйдер плетущий тень	Налётчик 14 уровня
Рух	Элитный налётчик 14 уровня
Саламандра огнехвост	Налётчик 14 уровня
Циклоп бродяга	Налётчик 14 уровня
Живодёр разума лазутчик	Соглядатай 14 уровня
Квиклинг ветерок	Соглядатай 14 уровня
Ночная карга	Соглядатай 14 уровня
Азер пехотинец	Солдат 14 уровня
Ангел защиты	Солдат 14 уровня
Боевой тролль	Солдат 14 уровня
Защитный охранник	Солдат 14 уровня
Костелап	Солдат 14 уровня
Куо-тоа гарпунист	Солдат 14 уровня
Янь-ти отродье	Солдат 14 уровня

Громогласный дестрачан	Артиллерия 15 уровня
Ракшас лучник	Артиллерия 15 уровня
Саламандра лучница	Артиллерия 15 уровня
Янь-ти мучитель инкантер	Артиллерия 15 уровня (Л)
Азер громила	Громила 15 уровня
Громоярый кабан	Громила 15 уровня
Химера	Элитный громила 15 уровня
Дроу жрица	Контроллер 15 уровня (Л)
Знатная саламандра	Контроллер 15 уровня (Л)
Иммолит (Демон)	Контроллер 15 уровня
Ангел сражений	Налётчик 15 уровня
Гитиянки гиш	Элитный налётчик 15 уровня
Взрослый красный дракон	Одиночный солдат 15 уровня
Красный слаад (кровавый слаад)	Солдат 15 уровня
Ракшас воин	Солдат 15 уровня

Гульворг (Ворг)	Элитный громила 16 уровня
Дикий минотавр	Громила 16 уровня
Земляной титан (Великан)	Элитный громила 16 уровня
Костяная нага	Элитный контроллер 16 уровня
Куо-тоа кнут	Контроллер 16 уровня (Л)
Трент	Элитный контроллер 16 уровня
Ангел доблести ветеран	Миньон 16 уровня
Куо-тоа страж	Миньон 16 уровня
Легионный дьявол ветеран	Миньон 16 уровня
Огр дробитель	Миньон 16 уровня
Циклоп воин	Миньон 16 уровня
Куо-тоа надзиратель	Налётчик 16 уровня
Теневая змея	Налётчик 16 уровня
Упырь из Бездны	Налётчик 16 уровня
Бодак бродяга	Соглядатай 16 уровня
Чернородный темнопут (Драконье отродье)	Соглядатай 16 уровня
Сфинкс	Элитный солдат 16 уровня
Фиолетовый червь	Одиночный солдат 16 уровня
Циклоп рубака	Солдат 16 уровня

Аболет слизистый маг	Артиллерия 17 уровня (Л)
Циклоп грозовой шаман	Артиллерия 17 уровня
Аболет хлыст	Громила 17 уровня
Огнекровная адская гончая	Громила 17 уровня
Синий слаад (когтистый слад)	Громила 17 уровня
Старый белый дракон	Одиночный громила 17 уровня
Азер бригадир	Контроллер 17 уровня (Л)
Боевой охранник	Контроллер 17 уровня
Громадный ползущий падальщик	Элитный контроллер 17 уровня
Костяной дьявол (осилут)	Контроллер 17 уровня (Л)
Янь-ти мучитель последователь Зехира	Контроллер 17 уровня (Л)
Азер воин	Миньон 17 уровня
Ракшас убийца	Налётчик 17 уровня
Циклоп ткач сражения	Налётчик 17 уровня
Призрак с мечом	Соглядатай 17 уровня
Азер повелитель зверей	Солдат 17 уровня (Л)
Каменный голем	Элитный солдат 17 уровня
Рыцарь смерти (человек)	Элитный солдат 17 уровня
Теневой увалень (Коричневый увалень)	Одиночный солдат 17 уровня
Фомор воин	Элитный солдат 17 уровня

Камбион маг адского пламени	Артиллерия 18 уровня
Огненный великан обитатель кузни	Артиллерия 18 уровня
Едкая гидра	Одиночный громила 18 уровня
Умертвие резни	Громила 18 уровня
Аболет надзиратель	Элитный контроллер 18 уровня (Л)
Бормочущее отродье	Контроллер 18 уровня
Драколич	Одиночный контроллер 18 уровня
Живодёр разума руководитель	Элитный контроллер 18 уровня (Л)
Зелёный слаад	Контроллер 18 уровня

Слуга аболета	Миньон 18 уровня
Упырь-голодушник из Бездны	Миньон 18 уровня
Жуткий булит	Элитный налётчик 18 уровня
Медуза покров Зехира	Налётчик 18 уровня
Набассу горгулья	Соглядатай 18 уровня
Старый чёрный дракон	Одиночный соглядатай 18 уровня
Бодак похититель	Солдат 18 уровня
Большой шлемастый ужас	Элитный солдат 18 уровня
Камнеогненный громила (Элементаль)	Солдат 18 уровня
Огненный великан	Солдат 18 уровня
Смертельная карга	Солдат 18 уровня

Бехолдер око тиран	Одиночная артиллерия 19 уровня
Ангел мести	Элитный громила 19 уровня
Гористро (Демон)	Элитный громила 19 уровня
Феникс (Рух)	Элитный громила 19 уровня
Бралани осенних ветров (Эладрин)	Контроллер19 уровня
Знатный ракшас	Контроллер 19 уровня
Старый зелёный дракон	Одиночный контроллер 19 уровня
Фомор несущий боль	Элитный контроллер 19 уровня
Ледяной архон морозный молот	Солдат 19 уровня
Огненный архон пламенная сталь	Солдат 19 уровня
Чернокоренный трент	Элитный солдат 19 уровня

Огненный архон поборник пепла	Артиллерия 20 уровня
Старый синий дракон	Одиночная артиллерия 20 уровня
Лютый тролль	Элитный громила 20 уровня
Ночной ходок	Элитный громила 20 уровня
Ледяной архон творец мороза	Контроллер 20 уровня (Л)
Хладоогненный грифон	Налётчик 20 уровня
Чёрный слаад (слад пустоты)	Налётчик 20 уровня
Ледяной дьявол (Джелюгон)	Солдат 20 уровня
Пожиратель душешип	Элитный солдат 20 уровня (Л)
Предвестник гнили	Солдат 20 уровня

Гаэль зимы (Эладрин)	Артиллерия 21 уровня
Личиночный маг	Элитная артиллерия 21 уровня
Гигантская мумия	Громила 21 уровня
Иерофант смерти (Оркус)	Элитный контроллер 21 уровня (Л)
Привидение-мучитель	Контроллер 21 уровня
Тёмная нага	Элитный контроллер 21 уровня
Ангел доблести легионер	Миньон 21 уровня
Легионный дьявол легионер	Миньон 21 уровня
Гончая дикой охоты	Налётчик 21 уровня
Янь-ти анафема	Элитный налётчик 21 уровня
Марут мастер клинков	Солдат 21 уровня
Огненный титан (Великан)	Элитный солдат 21 уровня

Метатель гнили (Предвестник гнили)	Артиллерия 22 уровня
Военный дьявол (мальбранш)	Громила 22 уровня (Л)
Синеродный убийца богов (Драконье отродье)	Элитный громила 22 уровня
Смертельный великан	Громила 22 уровня
Хезроу (Демон)	Громила 22 уровня
Марут гармонии	Элитный контроллер 22 уровня
Гримлок последователь	Миньон 22 уровня
Астральный преследователь (Предвестник)	Элитный соглядатай 22 уровня
Громоястреб (Рух)	Элитный солдат 22 уровня
Старый красный дракон	Одиночный солдат 22 уровня
Эфрит огненный клинок	Солдат 22 уровня

Эфрит пепельный лорд	Артиллерия 23 уровня
Глабрезу (Демон)	Элитный громила 23 уровня
Драколич чёрное пламя	Одиночный контроллер 23 уровня
Землеветренный губитель (Элементаль)	Контроллер 23 уровня
Упырь-прислужник из Бездны	Миньон 23 уровня
Эфрит пламенный ходок	Налётчик 23 уровня
Дух пустоты	Соглядатай 23 уровня
Безжалостный чуул	Элитный солдат 23 уровня
Кровавый изверг (Предвестник)	Солдат 23 уровня

Большой огненный череп	Артиллерия 24 уровня
Древний белый дракон	Одиночный громила 24 уровня
Проявление Оркуса	Элитный громила 24 уровня
Лич (эладрин волшебник)	Элитный контроллер 24 уровня
Штормовой великан	Контроллер 24 уровня
Лютая виверна	Налётчик 24 уровня
Марилит (Демон)	Элитный налётчик 24 уровня
Ракшас ужасный рыцарь	Солдат 24 уровня
Старый фиолетовый червь	Одиночный солдат 24 уровня

Нага предтеч	Одиночная артиллерия 25 уровня
Гидра предтеч	Одиночный громила 25 уровня
Смертельный титан (Великан)	Элитный громила 25 уровня
Эфрит певец огня	Контроллер 25 уровня
Скорбитель жнец душ	Налётчик 25 уровня
Ужасный призрак	Соглядатай 25 уровня
Мечекрыл	Солдат 25 уровня
Рыцарь смерти (Драконорождённый)	Элитный солдат 25 уровня

Громовой циклон (Элементаль)	Элитная артиллерия 26 уровня
Фэйн (Предвестник)	Элитный контроллер 26 уровня
След лича	Миньон 26 уровня
Коронованный мечекрыл	Налётчик 26 уровня (Л)
Штормовой горгон	Налётчик 26 уровня
Древний чёрный дракон	Одиночный соглядатай 26 уровня
Драконорождённый воитель	Солдат 26 уровня
Дьявол преисподней	Элитный солдат 26 уровня (Л)

Балор (Демон)	Элитный громила 27 уровня
Рой теневых воронов (Скорбитель)	Громила 27 уровня
Бормочущий шар	Одиночный контроллер 27 уровня
Древний зелёный дракон	Одиночный контроллер 27 уровня
Штормовой титан (Великан)	Элитный контроллер 27 уровня
Доресэйн, Король Упырей (Оркус)	Элитный налётчик 27 уровня
Скорбитель жнец	Солдат 27 уровня

Взрослый синий дракон	Одиночная артиллерия 28 уровня
Атропал (Предвестник)	Элитный громила 28 уровня
Боевой тёрн ярость земли	Элитный громила 28 уровня
Скорбитель повелитель смерти	Соглядатай 28 уровня (Л)
Эфрит караджин	Солдат 28 уровня (Л)

Кованый богами колосс	Элитный громила 29 уровня
Рунный драколич	Одиночный контроллер 29 уровня

Тараска (Предвестник)	Одиночный громила 30 уровня
Древний красный дракон	Одиночный солдат 30 уровня

Оркус	Одиночный громила 33 уровня (Л)

Combat Improves When You Add a Mouse

BRING EVEN MORE TO YOUR GAME TABLE WITH D&D INSIDER.™

With quick access to exclusive material and digital tools D&DI™ will help enhance every aspect of your tabletop game. And, with D&DI, you can take your game online, so you can play with friends anywhere—wherever they live, wherever you go.

GET A 10-DAY FREE* TRIAL AT: DNDINSIDER.COM

POWERED BY GLEEMAX

GET MORE AT D&D INSIDER™ www.dndinsider.com

All trademarks are property of Wizards of the Coast, Inc. ©2008 Wizards. *Restrictions apply. See site for details.